

2005 21
更真实！更现场！「电击收藏DVD」东京游戏展特辑!!
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
电击收藏 东京游戏展2005
DVD 附送
精彩影像120分钟绝赞收录！
山脊赛车6
合金装备4
尸人2/新鬼武者/九十九夜
特别版/恶魔猎人3/战争机器
TGS展会现场直击报道！
「革命」发表会特报影像
各展台魄力景观报道
Xbox360实机/游戏近距离接触
绝色ShowGirl大集合
最终幻想7 少年归来 影像解析
专题记录！电软大视点！
电软视点「决战时的寂静」展会留迹「东京日和」
东瀛札记「情迷东京」现场体感「北京－东京2005」
革命特评「任天堂的革命创举」
话题交锋「革命性」展会现场「TGS的色彩」
5大作彻底攻略/4大铁板体验
幻水畅想曲全任务攻略
超级机器人大战J/无双4 猛将传
靛青预言/城市领域
真人快打 少林武僧/必杀里稼业
火爆飚车 复仇/雷电3
新鬼武者
梦之黎明
14款热门大作
东京展特报组
现场游戏体验
旺达与巨像/星际游侠/深渊传说/九十九夜/战神
恶魔城 黑暗的诅咒/怪物猎人2/怪物猎人PSP/大神
战国无双PSP/生化危机4/恶魔召唤师/妖精公主
电子游戏综合情报志
总168期 定价：9.80元
ISSN 1006-5032
21>
9 771006 503000

游戏 我们老实交代



分成两期来完整报道一次展会，这在电软以前的历史上还是不多见。之所以做出这样的决定，一方面因为亲临现场的四名记者很多实见内容需要回来整理，另一方面作为新世代主机第一次集体亮相，这届东京游戏展有着几年来最大的规模和最多的观展人数，有太多的内容值得我们用更充足的页码来报道。当然，这并不影响杂志报道的速度，因为上期我们已经用最短的时间为广大读者奉献了精彩的现场报道。而在这期，仍旧有很多内容需要我们——老实交代出来。

这期我们整理了参展组的多篇实际感受以及展后评论，同时还有极具含金量的现场试玩体验报告，众多大作我们都花了相当长的时间来排队体验，就是希望能够在第一时间为广大读者介绍期待已久的游戏内容。这些游戏（包括新世代主机）到底如何，值不值得我们去期待，看了编辑的评价，相信你也会有一个大致的印象。除了文字外，影像的表现也同样不会少。本期的「东京展特别DVD」就从多方面展示了东京展的精彩内容，完全收录了展会上焦点大作，像「合金装备4」、「山脊赛车6」、「九十九夜」等新平台游戏都有充实的影像展示。

当然，这期并不都是TGS的报道，精彩的特色栏目我们也都全部保留，同时还有近期的热门游戏攻略，一个不落收录。而关于新主机，我们还会有陆续精彩的报料，下面还有什么？我想你只要不错过后面每期杂志，就会和我一样得到更多期待感和满足感。

□现场报道组：PERFECT、无无、唯夜、薯子

□编辑部整理：小沛、雪飞、猴子、龙马、若莱、北斗、风林

电子游戏软件

Vol.168 2005/21

半月刊 每月1日/15日出版

创刊时间：1994年 定价：9.8元



封面主题 新鬼武者 梦之黎明

CONTENTS

TGS 2005 专题评论/情报补完

TGS 2005 超前体验

TGS 2005 无双报道

电玩铁板烧

攻略人行道

别致专栏

STAFF

主办单位 中国科协工程学会联合会

社　　长 叶宗林

编辑出版 《电子游戏软件》杂志社

总 编 辑 杨帆

执行主编 杨柏来

联系地址 北京61-66信箱

邮政编码 100061

编辑电话 010-64472729-412

电子邮件 vgame@public.bta.net.cn

传　　真 010-64472184

邮购电话 010-64472177 64472180

广告电话 010-64472920

广告联系 佟晨

广告电邮 toc520@vip.sina.com

印　　厂 北京乾沣印刷有限公司

订　　阅 全国各地邮局

国内刊号 CN11-3505/TP

国际刊号 ISSN 1006-5032

邮发代号 82-648

广告许可证 京西工商广字0055号

常年法律顾问 刘岩 北京康达律师事务所

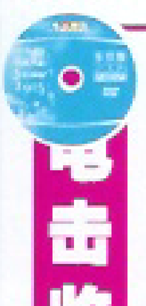
官方主页 www.vgame.cn

官方论坛 www.magiczone.cn

本刊声明

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



电击收藏

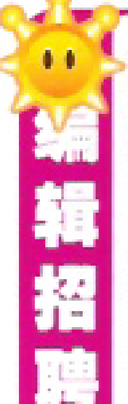
东京展DVD特别专题

- 现场影像120分钟 绝赞收录！

合金装备4/九十九夜/山脊赛车6/战争机器/怪物猎人3 特别版/尸人2/新鬼武者

- 「革命」发表会特报
- Xbox360实机/游戏近距离接触
- 各展台魅力影观报道
- 绝色ShowGirl大集合
- 精彩片段追加收录！

最终幻想7 少年归来 影像解析



编辑招聘

电子游戏软件招聘■1、精通日语(达日语一级者优先)；2、能够独立完成游戏并制作攻略(熬夜技能也很重要喔)；3、熟悉电子游戏(或掌机游戏)，了解相关历史(有某一方面的特长更好)；4、文笔流畅，思维活跃(擅长写长篇文章大欢迎)。

应聘注意■请将个人简历(请尽量详细，并详细说明自己在游戏方面所擅长的领域)以及相关作品(能够展示你在游戏方面水平的文章)发至：

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘部

邮编：100011 Email：ypc@vgame.cn

应聘咨询电话：010-64472187



次世代大战前的寂静
从东京展窥探业界三分

五月份的E3虽然轰轰烈烈，XB360和PS3首次亮相，但毕竟多是CG演示，好看是好看了许多，但却没什么实质性的东西。而这次9月末到，索尼就放出狠话来，约请微软在海滨幕张对决，然后沉默已久的任天堂也忽然爆发，声称要在TGS2005上初次公开酝酿多时并将"彻底改变游戏方式"的革命主机细节。雷声隆隆，硝烟弥漫，一场针锋相对的三国大战即将在金秋展开！ □文/特约撰稿人 王俊生

今年的TGS，原本是被寄予了厚望的。但这世上确实有很多事并不以人们——或者说，绝大多数人们的意志所转移的。期盼越大，失望也就越大——相信迎着中秋前夕明月从海滨幕张展馆出来的人们大多有着同样的心情。究竟是大战前固有的宁静，还是游戏业界疲惫没落的前兆？TGS2005之后，我们还能期待怎样的惊喜？

客观的说，任天堂的第一炮打得并没什么问题：它绝对够响够亮，就像今年E3上Sony那段做秀的KillZone预渲染动画一样，革命的手柄和游戏方式成为了TGS2005的中心话题，XB360和PS3几乎在一瞬间被无视了……革命由此延展出来的兴趣以及讨论，将在很长一段时间里吸引着人们的眼球，并成为相关网络和平面媒体津津乐道的中心话题。

不过从本质上来说，任天堂这种对游戏玩法革命的方式并不算特别的出人意料：如果你是一个足够敏感的玩家或者业内人士，同时你又经常注意任氏最近一年内的各种广告的话，你就应该能够猜测到革命的主要特点究竟会是在哪里——Touch，和NDS一脉相承的Touch造就了革命主机的灵魂。熟悉任天堂惯用商业手法的人应该想到：这个一直致力于榨干主机最后一滴油水的公司对于自己平台的更新换代都那么苛刻，既然现在有了这么一个有创意的点子，又怎么会不去努力将其发扬广大呢？革命主机以Touch作为新概念早已板上钉钉，唯一的问题就是如何去实现它。

人们很容易把任氏的新主义同索尼在PS2后期便致力推广的Eyetoy图形识别系统作比较。从技术上的角度来看，任天堂的思路与后者完全相左：Eyetoy考虑的是如何把三维空间二维化，而革命却在寻找二维空间三维化的方式。

客观的说，这两种技术各有特点和优劣：Eyetoy虽然很难对空间距离做出精准的判定，但是却能对光线和色彩的变化做出及时反应，加上目前的主流显示设备都是以二维显像作为最终解决方案，因此它的2D投影方式也并无任何不妥。而革命采用的是类似GPS定位系统的技术，能够非常精准地判定出目标对象的三维空间坐标、移动速度和移动方式，而且不受光线的影响和变化——关于这一点，往优点里说是可以让玩家在黑暗中也能进行游戏，往不足里说，就是没法对光线和色彩变化做出任何反应了。不过有得有失，其中的差异究竟对实际游戏能够产生多大的影响，还非得等到实际作品出来了才能看得明白。

逼真的体感是游戏玩家和开发者长期追求的目标。这种游戏方式在街机上走得比较远，是由于可以有较大的摆放空间和成本投入。而家用游戏的体感控制则长期受制于空间和成本这两个方面，因此很难有大的发展。Sega的沙锤游戏Samba De Amigo就是一个典型的例子：这个游戏的Dreamcast版在GameSpot上被打到9.1分，但编辑也不无遗憾地称这是必须手持感应沙锤才能体验到的效果和乐趣——问题在于，一对这样的感应沙锤卖到90美元，相信除了SDA的疯狂痴迷者，没有人会再花这样一笔投资在一个游戏上——即便明知道它能带来更多的乐趣。

要想推动家用游戏的体感化，首先就必须解决输入方式的通用性问题。在这方面，革命纵然不是十分完美但也已做得相当不错，它至少让大多数的游戏方式都找到了一种新的演绎方式，光是这方面的复刻就足够吸引相当一批玩家——这大概也正是N社希望革命兼容所有自社主机的本意。此外，针对包括Eyetoy在内的大多数手持类模拟控制器容易出现的"缺乏实际接触感"这个问题，任天堂通过在手柄中加装震动回馈进行解决，根据以往的经验，只要这个震动能够达到Xbox手柄的精细程度，就足以模拟出非常逼真的各种触感了。任氏在这方面的改进确实是相当出色的。

但是，所有手持类控制器都会出现的疲累感，却是连革命都无法避免的了。现在家用游戏的这种操作方式，实际上也应当归功于任天堂的发明，它使得玩家可以通过最小的肌肉运动来最大程度地控制游戏中的角色，在相当长的一段时间里不至于感觉太累。但具有三维判定的控制器就不同了，它需要多块肌肉的配合和运动，绝大多数未经锻炼的普通人都很难持久——还是以Sega的Samba De Amigo为例，能够连续打上四首歌已经算是相当不错（而且今后的一周都会为肌肉酸痛症所困扰），而这还只是十五分钟的运动量而已。一旦手持设备让玩家产生"容易疲惫"的这样的念头便很难再推广开去，而这对于革命也同样是个挑战。

必须看到革命在这方面已经下了很大工夫来解决：操作器小巧而敏感，这使得玩家可以膝部为支撑，稍稍运动手腕便可以得到应有的效果。但是这只能算作是一个妥协，而不是彻底的解决方案。体感游戏的乐趣，是和运动幅度以及运动量成为正比的。如果想要真正享受到射击的快感，只是靠在沙发上轻轻地运动而不把手柄抬起来做瞄准状恐怕是不行的，但这样便无法避免肌肉疲累的情况发生——无论多有趣的游戏也不能成为一种锻炼身体的方式，不然对普通人来说就未免太艰苦了一些。

但是这些都还不是决定胜负的关键。

应该承认，任天堂从来都不缺好的点子，这个公司有着世界上最伟大的设计师，却缺少广阔的胸怀——或者说，它总是热衷于关起门来玩自己的游戏，却很少考虑同行者的利益。这也许是一个纯粹家族式的日本企业所无法避免的问题。

任天堂的文档水平之差，在目前三大主机中无出其右。单就那台从外形到规格都和其它主流机种差不多的GameCube来说，其硬件技术要求规范也总是语焉不详，糊里糊涂。它总是在很多地方都含糊其词，给人的感觉是故意留下一个广阔的灰色空

间以便随时翻云覆雨——事实上，它也正是这么做的。众所周知，所有第三方软件商都必须首先通过硬件商的技术要求规范测试，而NGC文档的灰色空间便如同秦书宝的杀手锏，成为了任氏肆意玩弄软件商的有力武器——凡是N社需要的游戏，随便怎么样也能通过；凡是N社看不顺眼的游戏，随便怎么改也没法合格，这美其名曰：质量控制。

GameCube这相对成熟并且简单的（因为有其他同类主机做参照）的技术文档尚且如此，作为Touch概念领头羊的NDS便更不用说了。除了少数几个N社自己的强人以外，根本没人搞得明白NDS的技术规范到底在写点什么，其无限的可能性更是给测试带来了诸多麻烦。在当今这个商业社会里，任氏这种化简单为繁复的方法自然难以得到软件商的呼应，所以大家也就毫不意外地看到，除了N社之外，其他绝大多数第三方都对那个触摸屏敷衍了事。N社所期待的通过Touch来改变游戏方式的想法并未能在NDS上实现——事实上，任天堂自己也只有不多几个出类拔萃的游戏活用了Touch功能。

进入革命时代之后，Touch将从二维转到更为复杂的三维。依照任天堂的一贯性格，其技术规范文档之恐怖将是无法预料的。连NDS都无法顺利对付的第三方，恐怕也只能看着N社自己在革命的道路上越走越远，除了少数几个前行者之外，怕是很少有人能够赶得上了——或许，任天堂根本就不希望带上他们。

好在任天堂还留下了兼容NGC手柄这个缓冲的空间，但如果大多数第三方为了便利都只去对应这个游戏方式的话，革命还能成其为革命么？

一场革命要获得胜利，其关键是要让大多数人相信它们的追随会得到相当的回报。任天堂从来就没有带人一起发财的习惯，现在也已失去了一呼百应的地位。新主机纵然拥有一身本领但仍有太多变数，恐怕更可能是在人们关注的目光中，再次成为一个传奇，而不是流行。

如果说任天堂的革命在这次的TGS上算是一鸣惊人的话，索尼的PS3就只能说是不温不火了。看不到FF和DQ，由于仍然没有可以试玩的主机登场，加之大多数玩家对千篇一律的CG画面产生了审美疲劳，PS3未能如计划那般掀起大规模的波涛，唯一的亮点或许就是小岛秀夫亲自上阵所做的MGS4演示了。

↑小岛无疑是令人侧目的焦点，他的MGS4成为索尼阵营最坚定的第三方大作。

←禁止拍照PS3展区令与会记者大失所望。

小岛的演示其实算是一种姿态，意思是让玩家放心，Konami的中心策略还在索尼这里，MGS还在PS3上。然而MGS是否还有如此强大的吸引力？答案是无法预知的。TGS2005上所展示的那段8分钟的Trailer，只有小岛惯用的老套桥段，以及一些电影版的画面构成和剪辑方式，却没有任何对于GamePlay的诠释，这不能不让细心的玩家有些担心——更何况，除了通过剪接和音效烘托出来的气氛比较抓人之外，在MGS4上确实也难以看到超乎寻常的特别的亮点——起码玩家能够发现，至少从MGS4演示的角度出发，同XB360的一些大作相比，PS3在即时画面处理上并不占什么优势，这未免有些让期盼卫星上天的人失望。



↑从XB360的试玩区可以看出微软在TGS上是最务实的。

以此来推测PS3的进度受到一定程度的阻碍是符合逻辑的，不过事情并不见得如一般人想象中的那么糟糕。在TGS之前，索尼已经向第三方发布了较小尺寸的Beta版开发器，其性能比之前的Alpha版本更接近最终产品，而开发环境和库资源也有了较大程度的改善，但综合各方面的情报表明，PS3明年3月前正式上市已经是几乎不可能的任务了——除非它想用这个方式来愚弄微软从而使其产生误判。

尽管对手也获得了空前的软件支持，但PS3确实是一个很有趣的东西，它在很多方面都有自己的特点，加上巨大的PS2市场惯性在后面推动，PS3的起点仍然不低。索尼这次和微软在娱乐领域的对决，绝对会比PS2对XB更为好看。

顺便再指出一点，就是PS3没有在本次TGS上提供试玩，虽然有受软件开发程度不足的影响，但更重要的是索尼不想在没有确定操作方式之前就贸然出手。那么索尼的PS3究竟会采用哪种控制方式呢？这当然是任天堂革命曝光以后的故事了——最重要的是一定要等这天之后，索尼才会着手开发工作。在某年的E3上，索尼抄袭了N64震动包的想法创造了颇受好评的带内置震动的DUAL SHOCK，这次又怎么会不借用点任氏的思维方式做些改进呢？

N社纵然防贼防到家，在S社的面前怕也是无能为力吧？

说微软是在本次TGS上获得最多实绩的公司并不为过。在这次展会上，XB360本身并没有太多的新闻推出——微软把宣传的重头放在了20天之后阿姆斯特丹的X05上。不过新主机踏踏实实进行的大规模试玩展示给参观者留下了很好的印象，日本玩家由此对XB360的期待度也从TGS之前的5.8%暴涨到28%（同比PS3从73%降至41%），这对于微软来说已经是相当大的成功了。

相比Xbox，Xb360的首发得到了更多日本厂商的支持。Tecmo的DOA，Namco的Ridge Racer，Konami的Wining Eleven，Capcom的Bio Hazard，FromSoftware的天诛，Bandai的SRW等等，这些二线大作虽然尚不足以决定主机的成败，但起码构筑起了一条稳固的产品线。就连SquareEnix好歹也拿出了FFXI来捧场——尽管这已经算是有点味道的过时货了，但对于SE来说还是具有纪念价值的在微软平台上的第一次，起码也是一个姿态：FF还是有可能跨平台发展的。

应该看到，同索尼目前拿出的PS3软件列表相比，日版XB360并没有多少劣势。即便是面对GT、MGS、FF还有DQ这样钻石级的巨作，微软在努力争取之余也没有忘记发展自己的独占产品。PGR已逐渐羽翼丰满，有望成为GT系列的挑战者，而坂口博信的两个神秘作品，或许就是微软建立自己FF和DQ战线的新希望。

微软有意调低日版XB360的售价，并且在日本只发售硬盘版主机是很有心机的一步棋子。它不但让玩家得到了实惠，而且还稳定了开发商的军心，同时降低了开发商的入门门槛。能够活用硬盘的特性，对技术层面较低的日本游戏开发商来说将是非常有利的，这将有助于他们对日版游戏进行优化，提高开发的工作效率。

和任天堂相比，微软显得更为大气。且不说文档的科学性和清晰程度，单是及时周到的技术支持就足以让其他硬件商项背：它可以随时派出专家队伍深入开发一线来帮助开发商解决困难和问题，并且把自己硬件的所有特性都明明白白地开放给开发商而从不藏着掖着。正如比尔自己所说的，微软表现得更像个规则的制定者，它希望所有参与开发者都能通过遵循这个规则而受益。而这也是MS常常能够最终获胜的一个关键所在。

这个圣诞和新年是微软至关重要的一战，Xbox360必须竭尽一切可能铺货，才能在PS3发售时握住足够多的筹码。从玩家和厂商的反应来看，起码在今年的TGS上，微软已默不作声的小胜了一回，接下去就得等待3个月之后的市场反映了。

黑云压城，一声滚雷响过，接着便是一片令人恐怖的寂静。以一场暴风雨之前的宁静来形容本次TGS再合适也不过了。风即将猛烈地刮起，闪电将会带起心跳和脉搏，给人们一场摧枯拉朽般的强烈刺激。之后，一个全新的世界将展现在我们的面前。

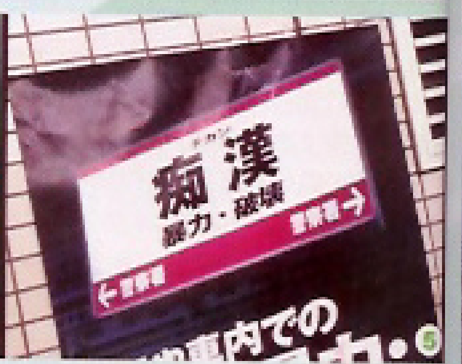
这必然是一个令人期待的世界，它将属于谁呢？











东京日和

入关

初到日本的一行人下了飞机，来到出境检查口，准备过关。检查口前，一位面貌慈祥的海关老公务员边疏导人群，边检查旅客们的出境申请表，看填写有无不妥之处。他走到采访组一行人面前，见编辑薯子申请表上“在日联络地址”一栏空着，便上前询问。薯子曾在家“闭门造车”日语多年，常以日语达人自居，但其实从未开过口，标准“纸上谈兵”水平。他见老公务员以英语搭话，自觉实战机会已到，欣欣然以日语应答。当老公务员问及“在日联络地址”时，薯子以为问的是在日本有没有亲戚或者联系人，便毫不犹豫地答道：“没有。”老公务员显出惊讶的样子，礼貌地又确认了一遍，薯子仍一脸坦然：“没有。”老公务员颇为疑惑地走开了。薯子以为交涉成功，不禁自鸣得意。等到达关口，关员看过申请表后，又问起同样的问题，并对这个栏目进行了解释，薯子才知，这一栏应该填下榻酒店的名称。回想刚才的回答，一副偷渡的架势，方知现眼矣。等过关之后，薯子说起此事，自嘲曰：“学外文果然要注意细节，会错词意闹笑话啊。”无无在旁边低声一句：“说什么外文，这个是常识吧？”薯子顿觉无地自容。

地铁

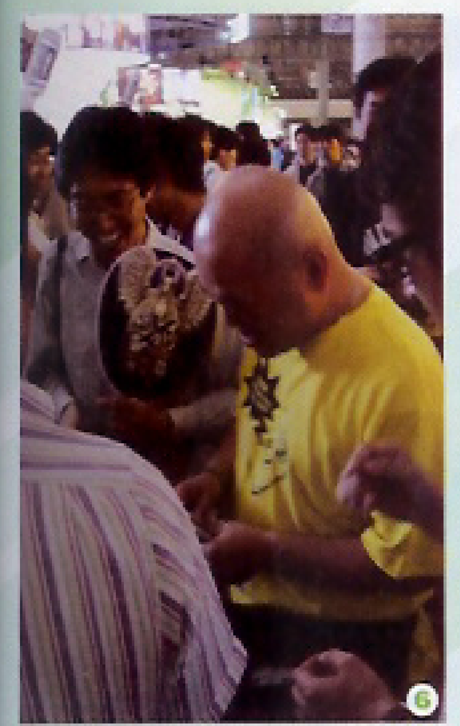
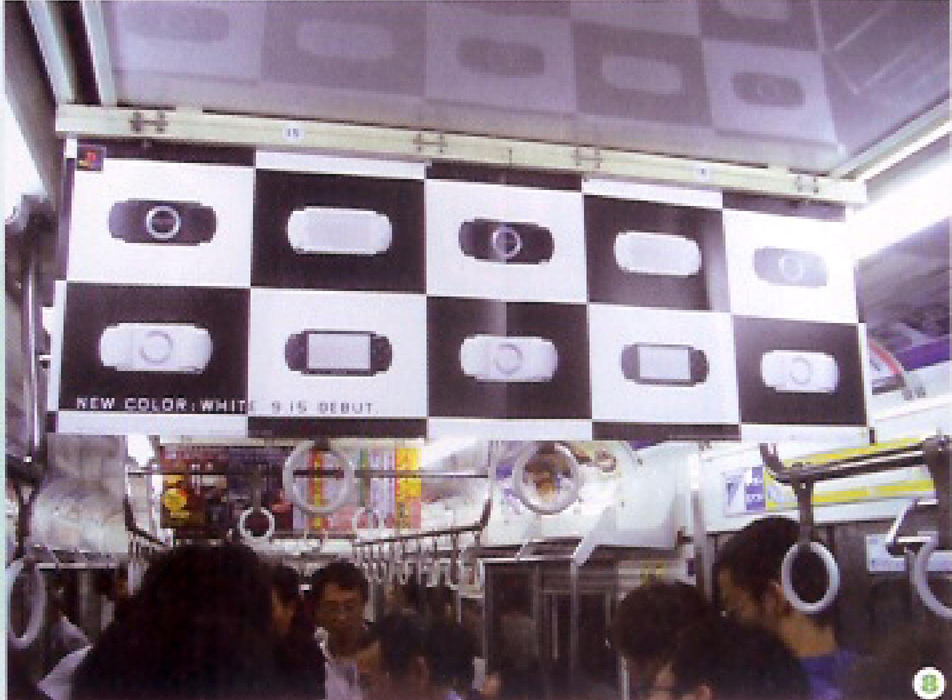
采访组下榻的池袋是东京山手环线上一个大站，起着交通枢纽的作用，地铁和电车线路纵横交错，颇为复杂。到达日本的第二天，PERFECT提出上秋叶原“取材”，众人同意，知道该坐地铁，便走进了池袋站。谁知下去才知道，地铁站里如同一个大迷宫，各个线路的检票口简直可以用“星罗棋布”来形容，一行人站在曾经多次出现在游戏里的“东京地铁路线图”前面不知所措，宛如四个刘姥姥。最终还是有过留日经验的无无比较有主见，看到一条经过池袋的路线和一条经过秋叶原的路线上都有“银座”站，便做出决定：先到银座，再从地上换乘另一条线去秋叶原。于是，众人每人先花190日元到银座，步行过站，再花160日元到了秋叶原。一天的拍摄任务完成后，众人准备按原路坐车返回，刚要买票，眼尖的唯夜忽然指着路线图的一处发问：“这个……是不是换乘站的意思啊？”众人细看，才发现来时那两条线路上另外各有一站间画了一个小小的箭头，立时无语。结果按照这个换乘线路来坐，回去时每人合计只花了230日元。回想当初，看到日本那些研究地铁线路的狂热者，只觉得甚是无聊，现在看来，果然大有学问。众人站在地铁出口前一番唏嘘，旁边经过的行人纷纷绕行。

“取材受付”

东京电玩展首日，到场的记者和专业观众需要凭证件和事先填写的申请表换领记者证。为了能早些抢到开幕式的拍摄位，众人向采访团的向导询问了入场的大致方向，便直接赶往签到处。签到处在展馆前厅的一角，是一列临时搭建的白色展棚，棚前已经排了或长或短的队伍，工作人员站在台子后面紧张有序地忙碌着。众人正不知该到哪个棚前去排队，薯子忽然看见左手几个棚子上面挂着“取材受付”的牌子，便张罗起来：“啊，‘取材受付’就是采访签到的意思，那几个位置应该都可以啦。正好排队的人不多，把证件都给我吧，我去办。”由于有出关的前车之鉴，PERFECT和唯夜对薯子的热情有些怀疑，转头望向无无，无无点头。于是，薯子手持四份证件，大模大样走去排队，不久轮到。薯子颇为绅士地把证件往前一递，工作人员仔细看过以后，礼貌地微笑道：“抱歉，您的证件请到那边。”薯子丈二和尚摸不着头脑，悻悻然走了回来，众人向工作人员所指的位置一看，只见最右边展棚的牌子上赫然用好几种文字写着“海外媒体这边请”，才知刚才去的乃是本地记者签到处。经过刚才这一耽误，海外媒体签到处前面早已经排起了长长的队伍。PERFECT和唯夜回头怒目而视，薯子心慌，转头找无无，无无早已经拿着相机溜去拍观众了。结果，屡次出错的薯子被罚拎包一上午。

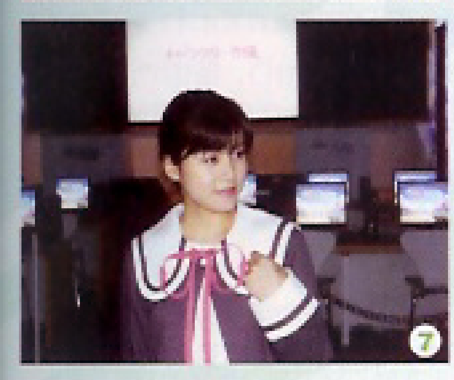
摄影

PERFECT在本次采访中得了个“摄影职人”的新名号。此人扛着一台大号摄像机满场乱飞，事无巨细，什么都拍，展现出无数“高超”的拍摄技巧。拍摄Show Girl时，他为了拍出的画面“靓丽满点”，回回都先对着脚下的地面对焦，然后在不开机的情况下上下摇一下镜头进行“拍摄效果确认”，最后再仔仔细细地拍上两遍。也就是说，拍摄一次，镜头会从头到脚扫上三回，占用颇长的时间。一些没看明白他拍摄习惯的Show Girl在他拍完第一次以后就想走，他也毫不脸红地示意人家再等一会儿，弄得这些Show Girl一脸尴尬。在一些“禁止拍摄”的试玩区前，他先对好镜头的角度，然后打开拍摄开关，把摄像机拎在身侧，大摇大摆地往里走，站在试玩者旁边，一边观赏一边偷拍，始终不看自己手里的摄像机一眼，弄得一旁的工作人员毫无办法。最绝的是索尼PS3游戏影像，放映厅是一个封闭式的“小剧场”，需要排队进入，进去之前，工作人员会示意参观者关闭所有摄影器材。PERFECT到了门口以后，先做出一副十分配合的样子，关上电源，闭了镜头盖，默不作声地走进场。可进场以后，他立刻摸黑溜到放映厅的后排，在影像放映镜头旁边偷偷调好手中的摄像机，用手拎着并上抬镜头，然后就站在这个工作人员的视线死角里，开始进行“全程追踪”。要不是他后来拍得兴起把摄影机上了肩，恐怕直到放完也不会被发现。他最后被工作人员礼貌地“请”了出来，但此时珍贵镜头已经尽收囊中。当晚回到驻地后，无无和薯子看到PERFECT拍摄到的画面，不禁惊叹，以“偷拍”作品来看，角度已经算得上绝佳了。PERFECT坐在桌旁品着茶，悠然总结曰：“出来采访，关键就在于不能顾虑脸皮。”唯夜在一旁叹道：“唉，国人之耻……”








●1透着些许夜色的东京街头，不可不提的是它的晚风，很闲适，吹在身上感觉十分舒服。●2在秋叶原附近偶然遇到的一幕，虽然被拆的不是SOFMAP，但联想到最近它也被并购，这个角度不禁令人有些唏嘘。●3日本的动漫及游戏店是很赞的，常常铺面看上去很小，但一进去会发现有7、8层之多。●4这个……不用说了吧，18岁以下立入禁止哦。●5所谓“痴汉”的准确意思，可不是说对方有些痴心，而根本就是“色狼”。●6这个人可就是著名的高桥名人哦。●7水手服伊然已经是日本现代文化中不可或缺的组成部分。●8东京地铁里面广告繁多，但并不注重装潢，游戏广告更是随处可见。●9为了给大家奉来资讯，我们也很不容易啊。●10在新宿地区看到的广告牌，我绝非不敬，但他长得也太像傅彪了。●11TGS上，台湾大宇也有参展，“17年来，感动了两亿中国人的游戏”——仙剑奇侠传。

人气者

东京电玩展上商业竞争之激烈令人难以想象，各家著名游戏公司纷纷使出吸引人潮的高招。在KONAMI展台上，小岛秀夫先生继续发挥出了名的“宣传车轮战”功夫，反复上台，以座谈的形式宣传自家招牌系列《合金装备》的新作，听众如潮，敬业精神令人感叹。试玩展示台前的Show Girl们更是不遗余力，女佣装、猫耳等OTAKU“装备”随处可见，游戏人物的Cosplay更是几乎每个展位都有，引得到场记者纷纷掉过相机“炮口”狂轰滥炸。一家网络媒体的领队在现场指挥自己手下的记者：“只拍女孩子，相片越多越好，然后赶紧到新闻中心去发，发完就算完成任务！”Show Girl的重要性可见一斑。PERFECT正在“场子”里四处乱逛，忽然瞧见一位颇有“人气”的Show Girl，相貌、身材和服装扮相都无可挑剔，身边围着的记者也比别处多上许多。PERFECT认为找到了好题材，自己先挤上前取了几个摄像镜头，又跑回去找其他人。无无和薯子听说有美女，忙不迭地跑了过去，唯夜本来不想跟着起哄，却被PERFECT严令“带上相机，跑步前进”，只好一脸无奈地跟上。后来，当天的采访工作结束，到了休息的时候。众人把拍到的照片传进电脑，分门别类，准备传回编辑部。唯夜坐在笔记本前面给照片命名，等翻到那位“人气Show Girl”的照片时，不经意地问了一句：“她是代表哪家公司的？”此语一出，身后本来有说有笑的数人忽然都沉默了，一片寂静。唯夜向身后一瞧，只见PERFECT、无无和薯子或面面相觑、或低头沉思、或耸肩挑眉，竟无一人作声回答。此Show Girl虽然出众，给人印象深刻，但竟然优秀到大家都无视她后面公司的存在……于是唯夜转回头来，直接在相片的文件下面打上名字：“失败的宣传”。

另一个小岛，另一岸的媒体

首日采访结束后，一行人从会场出来时，意外看到《Fami通WaveDVD》的副主编小岛创先生带着制作组刚拍完节目，正在收拾器材。本着“同行相亲”的态度，记者当即上前搭话，想从侧面了解一下日本游戏媒体对中国游戏环境的看法。

记者：对不起，请问是《Fami通》的主编先生吗？

小岛：（不知眼前的不速之客是何许人也，但马上该谐地回答）对，是《Fami通》，但我并不是杂志的主编。

记者：初次见面，我们是中国《电子游戏软件》杂志社的记者，这次来采访TGS。（递上名片）

小岛：（接过名片）哦，不好意思，我的名片在……（把手头的东西放下，翻过自己的记者证，后面是一摞名片，众人笑）你们做的也是家用机吗？

记者：（接过名片）是的。我本人是第一次来TGS，确实想找机会和《Fami通》的诸位交流一下。

小岛：对本届TGS的感想如何？

记者：我自己是很感动啦。（笑）小岛先生，您对于中国目前的游戏环境抱有什么印象？

小岛：我对中国的游戏环境非常感兴趣。不过我目前了解到的主要是香港和台湾等地的游戏状况，对于内陆的游戏界了解不多。不过我记得日本的漫画和动画好像已经传到中国去了。中国玩家知道《火影忍者》之类的作品吗？

记者：中国玩家很喜欢这部作品。

小岛：日本游戏在中国的情况如何？

记者：现在中国家用主机游戏基本上是以日本游戏为主的。中国自己的游戏产业目前还受到一些条件的限制，但相信不久后就会得到很好的发展。

小岛：我很期待能再和中国的游戏业人士交流。

记者：我们合张影好吗？

小岛：好的，如果你还看得上我的话。（众人笑）

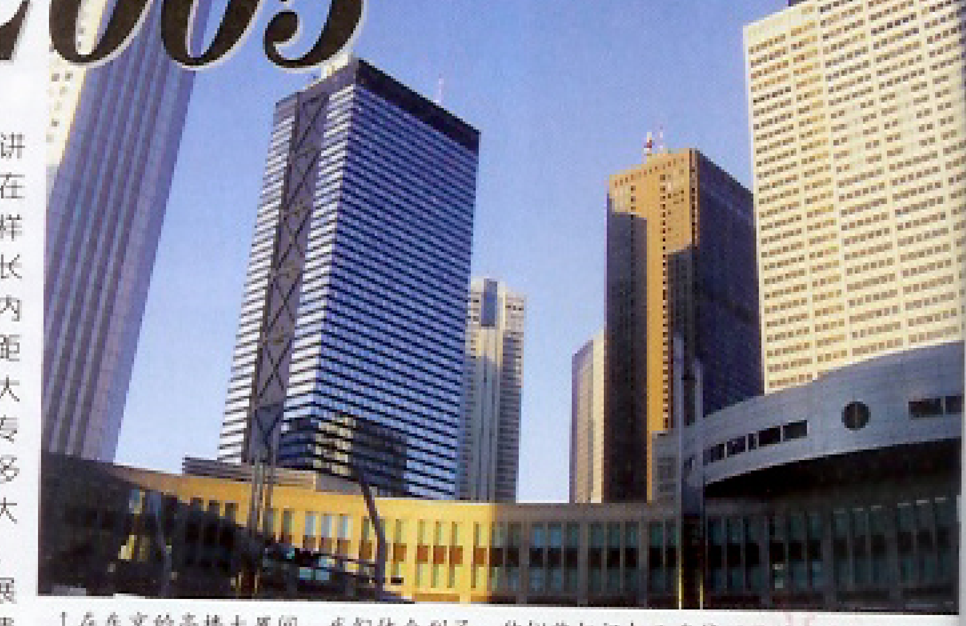
记者：ありがとうございました。

小岛：谢谢。



—小岛创先生（左）看上去就颇有些幽默的感觉，无论是在影像中还是在照相机镜头前的表现，他都有着很强的镜头把握和表现灵感。

北京，东京2005



↑在东京的高楼大厦间，我们体会到了一种似曾相识却又截然不同的矛盾的都市气息

9月14日 晴 东京成田机场

东京时间下午14：55分，中国国际航空公司的CA925次航班在成田机场准时着陆。东京电玩展，我们来了。

9月15日 晴 东京街头

走在银座街头，心中的感情有些奇妙。都说9月的东京多雨，但今日却异常晴朗，岛国特有的和风迎面吹在脸上，令人感到一丝惬意。工作日的东京，人们融在高节奏的上班生活中，充斥着高档商店的银座街头显得有些冷清，一些外国游客谈笑着慢步走过，和步履匆匆的日本上班族形成鲜明对比。在这片异国的土地上，我们看到的却是和北京街头毫无二致的日常景象。于此时此地回想一下自己，心思常游在游戏的美妙幻想里，人却生活在如此宁静的现实之中，颇可算是一种有些自私的幸福了。

“转战”到秋叶原之后，刚才波澜不惊的心情刹那间一扫而空。从小巷里转到秋叶原的主道上，东京的“魔力”瞬间迸发出来，异样的喧闹顿时将我们紧紧包围。街道两边鳞次栉比的零售店，加上永无止息的人流，以不同寻常的气势向我们昭示着东京真正的面目。只要拥有市场，东京商人们可以将迎合受众心理的宣传渗透到店面的每一个细节之中。整座大楼都是动漫游商品的专门柜台，中文宣传条幅在电器用品店前随处可见。曾听一位旅居东京的大姐滔滔不绝讲起在这里购物的痛快，当时只觉得是种盲目，现在看来，那种描述并不夸张，不过，现在自己的心情并不是对日货的崇拜，而只是在这惊人的商业面貌前所发出的无奈感叹罢了。



↑日本的游戏商圈如同阴晴不定的天气，只有“善观天象”的业界老手才能够将它驾御自如。

9月16日 晴 千叶幕张展览馆

来日本的主要目的——东京电玩展“TOKYO GAME SHOW 2005”在今天开幕。在千叶县幕张的“幕张MESSE”国际展览馆前厅里，我们看到了来自世界各国的记者。无数镜头对准了前厅正中一个被围起的临时舞台，那里是举行本届展会开幕式的地方。开幕式于10点举行，日本游戏巨头们陆续入场。讲话，剪彩，一切都像在国内展会中见到的一样熟悉。接下来，随着长长的队伍进入展厅内部，我们终于开始零距离接触这个日本最盛大的游戏展会。尽管是专业观众日，人数依然多得使人喘不过气来。大型展示屏、光电效果、试玩台，各家公司的展示活动都可以用“不遗余力”来形容。在这里，我们切身感受到了日本游戏业界的严酷与紧张。

身处“游戏王国”，我们更多体会到的并不是作为游戏内容带给人们的愉悦，而是商业竞争中难以名状的凝重。尽管展台主持人不断抛出炒热气氛的桥段，尽管Show Girl脸上挂着灿烂无比的笑容，却都改变不了与会业者脸上严肃的神情。展商们的精心运作如同顺理成章，似乎哪一点落于人后，就会立刻被这个大舞台驱逐出去一样。可即使如此，我仍在展会上多次听到“缺乏新意”的评价，那些数不清的“新型”与“大作”，好像都没办法再激起人们对游戏单纯的热情。这究竟是商业惯性带来的疲惫，还是市场竞争引发的浮躁，我们恐怕需要很长时间才能想通。

9月17日 依然是晴 依然是千叶幕张展览馆

今天是自由采访，我们需要自行前往会场。在乘车过程中，我们深切地体会到了日本人非凡的工作态度。正当我们几个从没领教过“东京地下铁”的人面对那如同迷宫地图的乘车路线图发傻时，一位刚下班的老司机主动走上前来。我们用算不上流利的日语说出想去的地方，他先在路线图上为我们指点，之后又专程把我们领到购票机前。从始至终，他的脸上都带着亲切的微笑，临走时，还没忘了祝我们旅途愉快。可以说，这是日本人标榜的“责任感”的典型体现。

普通观众日让我们体会到了一点和头天不同的感觉。年轻学生们说笑着在试玩区排队，对战会场上充满了热烈的竞争气息，这些情景冲淡了商战的紧张。日本人的工作风格在会场上也有体现。无论是年轻的“打工仔”，还是上了年纪的“名人”，无不是笑容可掬。展台人员的细致与执着更是令人钦佩，如果试玩时排错了队，他们会出现在你旁边，但绝不会用手碰你或者大声阻止，只是在一边小声说“请原谅”，等你注意到以后，再向你仔细解释状况，并指给你正确的排队位置。无论是刚开展时还是临近闭馆，始终如一。

与工作人员的热情周到恰好相反，在这里想对一般观众进行采访相当困难。上前搭话时，许多人都会彬彬有礼地找出借口，例如“正在等人”或者“急事要走”等等，婉转而客气地将你拒绝，虽没有令人不快的冲突，却让人感到一种面具式的冷漠。半天转下来，能成功说上话的人相当少见。日本是个自信和自闭同时存在的国度，高节奏都市生活使人们习惯了用礼貌构筑心灵的壁垒，内省的传统文化与狂热的当代意识汇集起来，形成了现代日本人的形象。日本游戏中的幻想世界观与理想主义风格究竟在多大程度上影射了这种意识形态需要进行个别而细致的分析，但日本如今成为世界游戏文化的源头之一，却不能说和这种文化气质毫无关系。

9月18日 多云 傍晚的东京街头

结束了的工作，我们以轻松的心态再次漫步在东京街头。下榻的池袋阳光酒店附近就是一条有很多游戏厅和快餐店的街肆，傍晚时分，街上熙来攘往，绚丽的霓虹映衬着大幅海报，足以令人产生对灯红酒绿的无限向往。顺手将硬币投向街边的饮料自动售货机，蓦然发现，虽然只有短短几天，自己却已在不知不觉间习惯了东京的日常。周到细致的服务，无所不在的商卖，生活似乎便利得使人惊奇，但在这个街头，我却无法感受到像家乡一样的安宁。我曾听来这里的中国留学生和到中国去的日本友人谈起在东京的生活，虽多有赞美之词，却也常常免不了一番艰难的奋斗经历。在这个生活费用高居世界第一的城市里，易于适应的生活模式和难以融入的社会体系都摆在人们面前。三天的采访使我切身体会到，只有在具备高度商业管理机制，人们又习惯于高节奏工作的环境里，才能将游戏这种融合了人文情愫与尖端科技的产物化作切实的商业行为。而这种很难驾驭的商业，却正在被日本民族以惊人的速度推广到世界各地。日本人的可敬在于此处，日本人的可怕，亦在于此处。

今天是“九·一八”纪念日，又是中国传统的中秋佳节，同时也是本届东京电玩展的最后一天。抬起头来，眼前的广厦遮挡了天上的明月，只看到楼上街机厅中闪烁的灯光。迷失在东京的街头，自己也不知道，现在的心中，究竟有着一番什么样的感触。

□文／薯子

情迷东京

再次踏上东京的道路，感觉没有什么不一样。

虽然还没有过海关，就遭到了日本典型右派公务员的伏击刁难。考虑到今年中日间发生的很多事件，我还是挺能理解他的心情，换了我只会态度更恶劣。但在完事之后我还是得甩下一句：你们吃饱了撑的吧！事件虽然耽误了我十五分钟，但并没有影响太多心情，只是不能理解为什么在哪里得势的都是右派。依稀记得几年前还不是这样，或许很多东西都变了吧。在成田的大屏幕上放的是"NANA"的宣传片，又见中岛美嘉。想起4年前刚到日本时在机场的大屏幕里见的也是她，只是她那时刚出道，我也还是个孩子。现在MIKA剪去了清纯的长发，在电影里扮起了SID与NANCY的故事。或许人都会变，很多东西也会变，只是她不再清透还画着厚重眼圈的双眸里，能否映出SID遗书里提到的那些幻象呢？

到了都内的时候将将傍晚，东京是个挺美的城市，这是不能否认的。只不过他的美要到夜里才能完全展示出来，满街的霓虹灯骚扰着你的神经，让你觉得脑袋很重，判断力逐渐丧失，有时陷身东京的夜，人们只能被灯光的幻象所掩饰，而头重脚轻地任自己在夜色中绽放。东京是个讲求夜生活的都会，我也乐此不疲。

虽然白天经历了扛着机器满世界跑、到处拍素材的一通折腾，回到旅馆还要组稿往回发。但一到晚上总不甘早早睡觉，于是趁同屋的薯子洗澡的时候，偷偷地溜了出去，独享这满眼的繁华。

先头部队的旅馆位置还好，就在池袋，于是传说中的池袋GIGO就是不得不去的地方了。这里占地面积并不算很大，还好有8层，有足够的空间放下WCCF、三国志战记等大型机台。似乎池袋是樱花大战的主题店，6、7层都是"太正浪漫堂"的主



↑新宿的夜景，歌舞伎町的繁华灯火足以说明夜生活的繁荣，这几乎就成了东京的精神图腾。

题空间，只是个人不是很感冒。杀回B1F，与人战了几盘VF。本人VF还属于刚起手阶段，并不能说会玩，还在练基本，只不过是段位打到了初段而已。先与一四段玩家交手，感觉日本玩家的基本功都不错，大部分都对细节的处理很重视，像无无这样毫无基础一味瞎拼的类型自然不是人家对手，又跟别人战几盘，有胜有负，只是看着人家麻利的闪拔，自己真的是没话说，只能再回去苦练了。池袋GIGO毕竟是个有着传奇经历的店，这里用JACKY的角色比重非常大，如果不是FT里SARAH的性能被削弱了的话，相信这里用SARAH的人也不会少，因为这里就是原SEGA铁人"池袋SARAH"的主要出没地点，只是我等了半天也没



↑某日新宿举办的什么什么节的游行，古朴的日本民俗与GUCCI大楼的招牌合成了一幅异样风景。

见到这位原铁人，想来也是告别VF多日了吧。

第2天一早起来到秋叶原出外景，拍摄完成时天色将晚，一行人正好在秋叶原SEGA CLUB附近，于是就都到里面去看了看。门口的抓娃娃机里是军曹系列的小布偶，我看着TAMAMA直流口水，于是就撸开膀子上去了。俗话说，久赌无胜家，在投入几千大元后下场可想而知。薯子见我双手空空，还劝我再玩，好在自己意志还比较坚定，避免了豪赌惨案的发生。看着赌徒本性尽现的完美和唯夜一劲儿往里造钱，我就先下楼去看了看。这一看不要紧，看见了VF界超新星KOEDO，原来这里是他经常出没的据点，只是CLUB里不许拍摄，搭着KOEDO先生平素形象也比较鳞峋，俺当时脑门子一上火就没拍什么照片，可惜了。

之后的几天就是拼命一般的TGS大折腾，如果这几天我还说我有精神头跑出去夜游那就太假了。结果一直到临回来，才有时间出去挣吧挣吧。这已经是临行的最后一个晚上了，我溜出门就直奔新宿西口SEGA CLUB。因为每个VF用WOLF的角色相信都会对日本传奇玩家SEGARU推崇有加，偶个人也是痴迷白背心一派，说起来这次出差TGS，最让我心里最高兴的就是有机会见见SEGARU了。没想到行程最后一天，我才连滚带爬地赶到新宿西口，等了半天，也没能见到SEGARU，高人果然神龙云隐，难见真容。不过倒是见识了FAMI明星编辑喷喷丸的棒球游戏功底了，也算不错了。

终于到了离开的时候了，最后一天的行程是大家上午在秋叶原逛一逛，下午出发。走的那天正好是日本的三连休，要知道日本的假日很多，三天一小放五天一大放，以前上学的时候经常莫名其妙地就放假，还是相当爽的。9月中的这个三连休是三个休息日赶在一起，在日本也算是一个不小的休假了。日本社会是相当严谨的，休息日绝对不加班，商店虽然不能



不开，但时间要比往常晚一些，上午10点才开门。而我们11点多就必须离开东京前往成田，这个空余时间还是不多的。于是我们就守在一家店门口，人家10点刚开门，就看我们像四条恶狼一样地冲了进去，把人家服务员吓一大跳。一进门我就在特价柜台看见一个SS的格兰蒂亚，双CD限定版，盘面跟新的一样，才50日元！转念间一想，唯夜一直吵吵着要买个正版的格兰蒂亚，于是偶就把盘让他……看了看，之后心安理得地拿出一枚50日元的硬币交给款台，将盘收入囊中。唯夜气得脑门直发青，不得已只得流着泪花3000多元买了张格兰蒂亚，嘿嘿。

这一通折腾之后，我们也就坐上了回家的飞机。几天的行程算是圆满结束了，工作确实比较繁重，自己也只能夜里抽空跑出去玩了。虽然很想遍览东京都VF高手，但迫于精力确实有限，未能如愿。三个小时后我就从东京到了北京，从吃猪排饭变成了吃炸酱面。妈妈依旧爱唠叨，只是一礼拜没有听到了，再听她唠叨都觉得很亲切。下楼叫几个哥们出去喝了点，感觉还是很亲切。宛若东京之旅不过是一场飘渺的幻梦，第2天上班，发现地铁站里的地图远没有那么复杂了。从地铁站里出来，看着满街的人群，宛如隔世。

再次踏上北京的道路，感觉并没有什么不一样。只怪我自己想得太多。



↑偶然间在秋叶原拍到的最近热播的「电车男」实景。

□文/无无

TOKYO GAME SHOW 2005

2005东京电玩展新闻

东京游戏展圆满谢幕，参观人数实现史上最高！

2005东京游戏展在历时3天之后，于9月18日正式闭幕。也许是由于各电视、报刊新闻媒体对次世代主机的报道力度加大，本届盛会创下了入场176056人的历史最高记录。比2004年的160096人大约增加了15000人。其第一天的商务日入场者大约为36068人，第二天67791人，第三天72197人。也许这也和恰逢周末并且天气很好有关。

不过本届TGS之所以在参观人数上创下新高，最主要的原因还是Xbox360的出展试玩、PS3的影像初次公开。试玩台上的Xbox360是参观人群最密集的地方。而PS3的影像演示也让过往者驻足观望，另外其他厂商的次世代游戏展示也成为了本届展会的热点。

在第一天的商务日，国内外的媒体工作人员和游戏业内人士非常多，这充分表现出了全世界对日本游戏业的关注，而今年对这一点的感觉尤为强烈。从第二天以后，入场者的年龄层明显比前一天要宽，女性玩家的数量也明显增加。人们都争相要一睹次世代游戏的风采。

本次东京电玩展的参展厂商多数来自于日本和美国，另外还有韩国、中国、新加坡、俄罗斯、乌克兰、加拿大、澳大利亚等国的游戏制造厂商。不过日本的游戏占据了绝对的统治地位，本土的厂商也受到了极大的关注，唯一能够与之抗衡的就是接近最终完成的Xbox360。另外，2006年的东京电玩展已经公布将于2006年9月22日至24日举行，地点仍旧是幕张展览馆。而明年开展时，三大次世代主机将正式同场竞技，相信明年的东京电玩展会比今年更加热闹，并且充满了火药味以及戏剧色彩！



↑由于现场秩序井然，参观展会的人数虽多却毫不混乱。

东京电玩展上的国产游戏

微软这次在东京电玩展中公布了Xbox 360新一批的软件开发名单，其中包括了中国台湾厂商大宇、乐升、戏谷、昱泉合作推出的新游戏。

■乐升用蓝猫敲开低龄市场

乐升这次带来了两款新的Xbox 360作品，包括《圣魔战记》系列最新作，和以大陆知名动画形象“蓝猫”为主题的游戏。《圣魔战记》是一款合作开发的作品，预定明年在日本发售。乐升表示已和微软合作过多次，学习和适应能力也很快，相信本次开发Xbox 360游戏应该会相当顺利，这款游戏中利用到了新的通讯和对象交换功能，玩家可以体验到次世代主机所提供的最新娱乐方式。

“蓝猫”这一卡通形象是中国大陆非常有名的代表，乐升此次获得“蓝猫”的独家授权，将会在各平台开发相关的游戏产品，当然先期就会考虑Xbox360。目前“蓝猫”在大陆非常受欢迎，有关它的影像制品一直处于热销的状态，而以蓝猫为主角的《蓝猫淘气3000问》也是各个国内电视台热播的儿童卡通片。乐升宣布开发相关游戏面对的也是低龄游戏市场。

■《大富翁》改编风格走奇幻路线



↑阿土伯和金贝贝这两个角色在7代上是最后一次登场了。

大宇的首款Xbox360游戏就是《大富翁 超魔幻之旅》，这一系列是在国内非常知名的PC游戏。目前北京的研发单位已经拿到开发机，预计明年初会正式开始研发工作，最快预计在2007年第一季上市。据称游戏将脱离原本的现实世界，改走“奇幻”风格。支持4人连线游戏，同时会陆续针对各地区发行不同的语言版本。而在Xbox360版发行后，本作也会跨平台发售。

大宇负责本作开发的制作人称，他们希望通过这款作品使国外玩家逐渐接受东方文化，而《大富翁》只是一次尝试，其中会针对国外玩家的口味进行适当的修改。例如“金贝贝”和“阿土伯”这样的角色可能在新作里就要有所变动。《大富翁 超魔幻之旅》这次会添加许多小游戏，过去《大富翁》PC版中也有类似的尝试，但这次会将规模扩大。另外借助Xbox Live，还可以进行多人连线游戏，以及下载新游戏角色、新地图等。

■网络再现水泊梁山 金庸武侠初现端倪



在本次参展的中国厂商中，昱泉的作品是最具中国特色的。在他们计划开发的4款Xbox 360新作中包括改编自《水浒传》和《射雕三部曲》的游戏，预定2007年上市。

《水浒传》是一款MMO动作游戏，预定将跨PC和Xbox360双平台发行，而且这两个平台是互通的，无论PC或Xbox360玩家，皆可进入同一个服务器对战。《水浒传》在游戏架构上以《铁凤凰》为基础，都是强调对战的爽快感和华丽的动作招式。游戏会提供原著108个人物让玩家选择，每个人物都有独特的招式和能力。本作目标是可支持32人对战，并提供团体战的功能，在PC模式下将提供单人剧情。

另外，与《水浒传》预计同期发售的《射雕三部曲》，是昱泉策划了很久的作品，不过由于开发计划还未完成，因此在东京电玩展上并没有透露更多的细节。我们只能期待昱泉早一点将金庸的武侠世界呈现在全世界玩家的眼前。

2005TGS新闻拾遗

● Konami对应Xbox360的游戏新作《搏击玫瑰XX》传出消息很快就会推出PS3版本。其制作人内田明理称，原先只宣布了Xbox360版是因为微软很早就向厂商派发了开发机，但也并不是指Xbox360独占此作，在收到索尼派发的PS3开发套件后，发现其中的设计更为人性化，并且具备强劲的机能，所以本作最终决定跨平台推出。

● 世嘉的格斗大作《VF5》最早公布的家用机移植版决定登陆Xbox360平台，而在东京电玩展上，这款作品的平台却赫然写着"PS3"。由于本次展会并没有公布该作更进一步的消息，因此世嘉方面也就没有对这件事进行任何说明。现在大多数人的猜测是日本厂商还是倾向于本土的硬件平台，特别是PS3的开发环境也要好于Xbox360。

● 本届展会中，次世代主机游戏首次提供试玩，不过由于游戏开发还没有最后完成，因此在现场出现了一些问题。例如：《九十九夜》出现了环境失真的现象，角色可以径直穿越树干等障碍物；《Test Driver unlimited》在高速行驶时有明显的画面丢帧；游戏中同屏人物显示过多时速度会拖慢；长时间试玩后部分出现导致死机的BUG等等。

● 本次公布的《合金装备4》是玩家们非常关注的热门大作，其中出现的老年Snake更是以矍铄的神态出现在了人们面前。本作的画面较之以往有了非常大的提高，甚至有人又在怀疑KONAMI是在播放演示CG。针对这种猜测，小岛秀夫以及游戏开发人员在现场调整程序，即时切换点光源的位置，证明这段视频确实是PS3即时演算而成。

革命手柄丰富了大家的创意思维

在任天堂公开了革命的手柄之后，美国知名游戏网站IGN首先放出了自己的手柄拓展功能假想图。这样一来不要紧，又有创意丰富的玩家也自制了一些类似的图片，虽说这些只是猜测，但说不定将来真的会和任天堂的想法不谋而合。


▲始作俑者的"革命手柄"


◀将鱼竿仿真到底的设计

▲最懂得资源利用的设计


▲想法最直接的光线枪


▲既无线又无法固定的方向盘

PS3 日本国内部分游戏开发名单

发售商	作品名称	类型
Idea Factory	新天魔界（暂定名）	模拟角色扮演
IREM	Action Adventure（暂定名）	动作冒险
Astral	生还（暂定名）	生存游戏
ATARI	鬼屋魔影续作	动作冒险
ATARI	Stuntman 续作	动作驾驶
ATARI	DRIVER系列 续作	驾驶冒险
ATLUS	真·女神转生系列	角色扮演
Inter Channel	原创恋爱冒险	冒险
SNK Playmore	KOF Maximum Impact 3（暂定名）	3D对战格斗
MDO	Active Dogs（暂定名）	动作体育
EA	Fight Night（暂定名）	体育竞技
音乐馆	模拟列车在线（暂定名）	铁路运行模拟
CAPCOM	ACTION（暂定名）	动作
CAPCOM	恶魔猎人4	动作
CAPCOM	生化危机5	生存冒险
Good Navigate	神秘大冒险（暂定名）	冒险
元气	赛车游戏系列	赛车竞速
元气	日本剑术系列	动作
光荣	仁王	动作
光荣	Fatal Inertia	赛车竞速
光荣	利刃风暴	动作
光荣	麻将大会（暂定名）	桌上游戏
KONAMI	太空战斗机系列	飞行射击
KONAMI	足球系列	体育竞技
KONAMI	实况力量棒球系列	体育竞技
KONAMI	合金装备4	战略谍报动作
ACCESS	绵羊村庄（暂定名）	模拟
Sun电子	模拟游戏新作（暂定名）	模拟
Sunrise Interactive	Sunrise英雄谭系列	3D模拟RPG
Sunrise Interactive	新世纪GPX闪电方程式	3D赛车
Square-Enix	最终幻想系列	未定
SPIKE	侍道3（暂定名）	动作冒险
SEGA	第五幻影传说	动作射击
SEGA	Sonic the Hedgehog	动作
SCEI	天使之环（暂定名）	角色扮演
SCEI	GT赛车系列	未定
SCEI	源氏2（暂定名）	动作
SCEI	审判之眼（暂定名）	未定
SCEI	大众高尔夫5（暂定名）	体育
SCEI	怪兽嘉年华（暂定名）	动作角色扮演
TAITO	Extreme（暂定名）	动作
TAITO	精神计划（暂定名）	动作
拓洋兴业	AKARI计划（暂定名）	模拟
拓洋兴业	MASTER计划（暂定名）	动作RPG
Datum Polyester	原创冒险游戏	冒险
TECMO	动作冒险游戏新作	动作冒险
NAMCO	格斗游戏新作	对战格斗
NAMCO	射击游戏新作	射击
NAMCO	体育游戏新作	体育竞技
HUDSON	原创RPG	角色扮演
HUDSON	炸弹人	动作
HUDSON	炼狱 世纪之末	科幻动作RPG
BANDAI	动画联动工程（暂定名）	未定
BANDAI	机动战士高达	动作
BANDAI	机器人动作游戏	动作
BANPRESTO	超级机器人大战系列	未定
From Software	装甲核心4	3D动作
From Software	黑暗RPG（暂定名）	角色扮演
From Software	暗黑之刃（暂定名）	动作
Marvelous Interactive	D计划	角色扮演
UBI Soft	杀手（暂定名）	动作冒险
UBI Soft	战火兄弟连3（暂定名）	第一人称射击



革命性

没人能输得起三代，历史告诉我们。

一切都是商业游戏，没有人会去留恋一个已经没有自己容身之处的市场，也不会有人愿意继续维持一场死气沉沉的演出。因此，任天堂的家用机历史，在接连失败了两代主机后，革命便成为了关键。

曾经以为最硬的SEGA，在经过了MD、SS与DC的三次打击后，最终还是硬不过命；NEC也追随到第三代性能进化产品NEC-FX后推出江湖；SNK留下了卡带、CD与CDZ，然后转手去把玩掌机，完后撒手人寰……还有更多厂商只出了一代或两代产品后就草草收场。在接连失败的处境中，还没有任何一家厂商可以挺得过连续三代产品。任天堂呢？坚持胜利的一方固然守得辛苦，但连年败兴而归的一方，在金钱法则的条框下，在信任危机的冲击下，重新收复失地更是渺茫。何况面对微软与SONY。

两个市场的胜负！任天堂的决断……

任天堂用实际行动证明了，家用机与掌机完全是两个不同的概念，不同的市场，不同的路线。NDS与GBM的联手，翻转花样的宣传与软件充实的跟进，在软硬件销售的成绩单上实现了自己的诺言。任天堂对掌机的理解在NDS上得到了完全的体现，而GBM首发达到17万台的销量更是让人惊叹，同时带动的软件销量使自己的日子在2005年变得好过得多。但创造了这一切非凡的成就，并不能挽救其在家用机领域份额的继续下滑，从N64的恶化开始，到GC的孤军奋战，任天堂已经不能避免在家用机上丢失第三方支持以及高年龄层玩家对软硬件的后续出版能力的信任危机。毕竟，没有人能够容忍连续三个月，没有一款可以让消费者体验的游戏推出的情况，与PS2每月50款以上软件的发行数量相比，一天一地。

任天堂曾经几次希望通过在掌机上的强势带动家用机的销售，GC-GBA的联动计划最终成为了任天堂的独角戏，这样的情形不由令人想起了N64DD的孤独落寞。事实上任天堂也并没有想到两个市场之间居然存在着如此巨大的差别，同样的比较还有"口袋妖怪"的家用机与掌机版本。最新的家用机版"口袋妖怪XD"以接近20万的成绩被踢出了销量榜，而这样的作品搬到掌机上，随随便便就可以创造接近百万的实卖记录。可见受众群体的巨大不同，

一方面是掌机之战刚刚拉开序幕，优势逐渐显露；另一方面处境如没泥潭，几乎被踢出了较量的资格线。

开拓新的人群？任天堂的另类路……

对于革命，任天堂内部有着史上最高的期待度。在经过了反复的讨论和试验，其内部的共识已经由当年强硬的顽固，柔化成了体贴。革命的出发点，在于颠覆传统的游戏方式，在这一点上，NDS的诞生正是成就革命并完善坚定其信念的试验产品。

任天堂在NGC推出之前就已经开始着手研发新的家用机产品，并针对SONY以及参战的微软的产进行了详细的分析和比较。NGC可以说是任天堂传统家用机形式上的最后试水。而逐渐受崇的性进化，也与任天堂一直以来所追求的游戏理念出了歧岔。在掌机市场上得到甜头的任天堂开始意到如何利用最低的成本投入创造最大的价值回报。

革命正是这样的一件产品。以较低的开发成创造出巨大的收益，革命从开发之初就已经立在这一方向性之上。

在刚刚结束的东京游戏展2005上，任天堂长岩田聪发表了关于"扩大游戏人口数量"的话。日本游戏市场逐年萎缩，已经使原本是游圣地的日本市场成为了排在美国欧洲之后的第重地，这一情形的出现强烈地刺激了日本人的卫感和危机感，因此如何拯救日本游戏市场已成为了近年来日本游戏业讨论最为激烈火热的要话题。欧美市场扩大了，日本市场萎缩了，近一段时期以来接连不段的收购与合并，使于崩溃边缘的市场危机达到了最热点。

毫无疑问，在这样一个人所共知的局面下，天堂以革命者的身份站出来，凭借新技术吸引多人的目光，主动担负起"拯救"业界的角色，这是精心策划的宣传策略。任天堂希望通过日不利近况的危机感催生出对新主机革命的巨大待度，由此引发广泛而长久的关注。而其在家机市场上多年失败的处境也给业界带来了发自底的同情和支持，潜意识中的支持力量及情感会成为新一代家用机之争的有利武器。

当然，任天堂并不是一家靠运气或靠感情来饭的厂商，对于开拓新的人群，比较于微软和SON来说，是更加紧迫的局面。

任天堂已经失去了大部分家用机上的玩家护，而大部分消费者也都已经转向了拥有技术力时尚科技的微软和SONY，任天堂想要通过产品

为任天堂革命着

岩田聪用平静的语气向全世界展示了革命硬件上最神秘的部分，尽管公开后我们对他的了解只是一点而已，但在这一天，全世界游戏事业似乎都进化了一个层次。作为任天堂的掌舵人，他最了解任天堂应该如何迈出下一步，家用机市场的推进，也在他的发言后变得现实起来。

任天堂的革命步伐将比我们想象的要快得多，甚至已经真实地渗透到了国内玩家的生活当中，已经到来的GBM已不可思议的速度摆上了我们的货架，而未来的革命主机，也将会以同样的速度出现在中国玩家的面前。或许中国玩家的第一次全球同步购买行货主机的经验就是革命性的？

任天堂这一代的领导人一直被人们认为缺少强硬，但事实上并不是我们想的那样，岩田聪总是面带笑容，但在内心中拥有着坚实的意志，革命的成功无疑将是他的个人魅力的最大展现，而无论今后任天堂将如何发展，游戏的乐趣都将与这个创造出了至之卞比的可爱男人一起，不断地成长演化。

游戏业胜者的成功每次都是在出人意料的情况下出现的，革命拥有了出人意料的能力和资格，因此他有可能会成为这一代主机的胜者。尽管我们的电视已经离开"NINTENDO"太久太久，但永远不变的红白机情结在任何时刻都可以将童年中的欢乐带回来给我们，拥有任天堂的游戏世界，在革命中也变得更加人性。



这些人群从新拉拢回自己的身边，难度之大可想而知，而通过NDS的几次软件试验策略，开拓新的消费人群就成为了现时最可行也是唯一可能成为突破口的发展战略。

因此，从某种意义上说，“扩大游戏人口的数量”等于“找到新的接受任天堂家用机的游戏玩家群”。

成功的可能性？任天堂的手写板……

尽管革命标榜了可以兼容传统的游戏方式，但从消费者购买的角度和欲望上，新的游戏方式才是唯一吸引人的地方。因此传统的游戏尽管会保证传统玩家的不流失，但从主机的宣传策略上来说，完全以新功能为宣传口是必须的。

然而，对于革命所带来的新的操作方式，实际上还有许多未知数。即便是任天堂自己，也对革命的未来抱有担心。表面上看来，现代人对新事物的追求和热情可以保障革命顺利地支撑一定市场份额，但摆在任天堂面前的将是两个必然的结果，成则风靡，败则崩溃，没有中间路。即便是高不成低不就，最后革命的好时光也将成为短暂的花期。

另一方面，革命未来将有可能完成的任务将是淘汰传统游戏方式，让人们放弃传统手柄的控制。但这样美好的结局暂时也只能成就于想象当中。任天堂希望通过革命逐渐让人们接受全新的游戏概念，慢慢从旧的游戏环境中走出。而革命的“革命”效果在主机发售一段时期后则全有赖于软件的支持力度，人们不希望看到像NDS一样仍旧依靠传统的游戏支持门面的情况，但对于第三方厂商来说，革命的新鲜劲一过，剩下的难免只有绞尽脑汁造成的创意枯竭，以及大量借鉴与抄袭作品的诞生。这是任天堂不愿看到，但却无法避免的情形。（NDS的创意游戏方式事实上并没有成为支撑主机热卖的有力武器，初期的“触摸！瓦里奥制造”成为创意大合集，大量的想法云集到这款游戏中，使其他软件难以再诞生出新的全新设计）

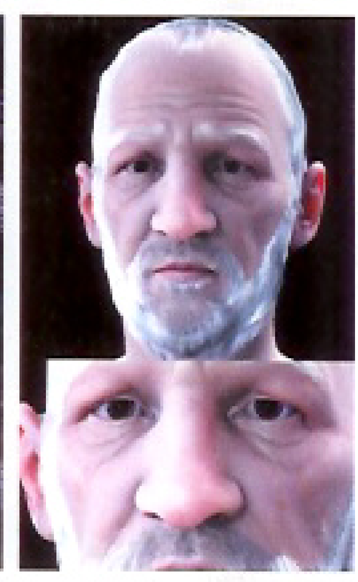
而对玩家来说，革命的操作方式是否能够使游戏乐趣保持很长时间也将成为疑问。革命新的游戏操作带来的体力问题与部分复杂式操作也可能会带来新的难题。表面上看来，新的操作将是无障碍，更直接的传达游戏指令，但效果也可能完全相反。就好像PC的输入法，手写板虽然让很多人感觉到了手写一样的直接和简便，并带来短时期的新鲜感，但从普及上却无法取代键盘的使用，键盘仍旧具有输入快速表达丰富的优点。而原本简单的三段式连续技，也将由本按三下X键，变为了挥动三次手臂，这样的动作复杂化实际上增加了一些游戏的门槛，并且给玩家体力带来了考验。当然，任天堂的考虑向来周全，这些问题在革命更多内容揭开后，或许会给我们一个满意的答复，但与传统游戏方式的较量上，革命需要诞生真正从游戏本质到游戏方式彻底改变的产品。

因此，革命所带来的“革命风暴”，恐怕将在主机发售后的一年内出现各种预料不到的情形。对于任天堂而言，革命将是公司历史上最大最危险的一次赌博。

秘密的交易！第三方搏命以待……

当任天堂退出了视觉效果的“革命”竞争后，就走上了完全不同于微软和SONY的道路。对于玩家而言革命是一件有趣的“玩具”，对那些面对巨大开发风险的游戏厂商来说，革命同样是一次鼓起勇气才敢投入的项目。







←↑无论革命是否能够达到上面这些画面的效果，新主机的看点都将转移到控制器上。革命或许是家用机上第一次将画面进化放到了次要位置的主机，但若主机性能能够达到比较高的层次同时操作方式上也有大的飞跃，革命的成功就更容易些。但主机价格呢？没有定数的。

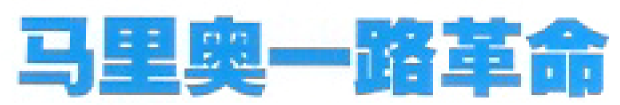
为了促成革命的成功，任天堂疯狂地拉拢着第三方厂商，在牺牲画面后，任天堂希望能够让更多厂商凭借创意而不要陷入砸资金强化画面的旋涡当中。但很显然，并不是所有厂商都愿意与任天堂一同享受创新带来的乐趣，天才的设计只可能诞生在少数努力的人手中，对于绝大多数厂商来说，在革命平台上，借鉴别人的想法是简单有效的赢利方式。时下大部分厂商更愿意砸一些美元在画面上，让玩家动动眼珠就打开钱包，因此革命对于这些开发者就变得毫无吸引力可言。革命上不会诞生像PS3那样具有大魄力效果的游戏，这样做一来降低了硬件的性能成本，同时也可以有效地减少厂商的开发资金。但对于游戏出版频率越来越快的事实，需要实际体验才能感受到游戏乐趣远不如画面直接迅速地传达给玩家，业界的大形势也将是阻碍革命的一道坎。

还好一些大厂商愿意在革命平台上进行创意实验，SEGA、EA、SQUAREENIX、NAMCO、BANDAI、CAPCOM、KONAMI等大牌厂商已经划入了革命的支持阵容，并开始针对革命起草着软件设计方案。所有厂商对于这个新的平台都有着强烈的试一试的冲动，在第三方的眼里，革命已经与XB360和PS3不在一个层面，革命更为特殊，甚至已经离开了传统市场的消费群体，尤其是在有了XB360和PS3两个主力开发平台，有多少人会去挖空心思凭借创意去顾及一个打算从零做起的“革命”性平台，都是未知。

没人猜得到革命的牌面，事实上革命对于玩家而言还太过遥远，2006年发售暂时也只能说是一场美好的期望。革命还有很多未知的内容没有解开，革命到底可以实现多少我们想不到的游戏概念，将是一个有趣的疑问，而对于中国玩家来说，革命将可能是第一台与全球同步在中国推出的家用主机，届时，XB360和PS3，也将在中国市场上迎接任天堂革命的到来。

□文／白糖





宫本先生一直在打造着一款让所有人期待太久的游戏。一个五年前的技术展示至今仍旧是人们关注的焦点，而全世界只有一个游戏可以牵扯这么多人的心——就是马里奥。

革命版的马里奥在经过GC时代后再次成为了新主机首发软件，而从任天堂的历史上看，革命将再次成为一款实现这个憨厚男人梦想的主机，又将有一款软件成为无法让人超越的杰作而诞生。

当他出现在基调讲演的现场时，全世界媒体想到的只有一个，他是真正的BIGSTAR，游戏业只有这一个人可以配得上这个称呼。说他是技术的代名词也好，任天堂的象征也罢，没有宫本茂，革命就无法完整，任天堂的概念也永远无法完整。究竟什么样的软件会通过革命的全新操作方式诞生在我们面前呢？明年的E3，我们将有幸亲眼目睹这个男人手把手地演示传奇一般的游戏。简单的一个操作器已经使这次的TGS成为了任天堂的大舞台，而在明年，一场惊天动地的大舞会正在排练当中，我们必须准备好迎接他们到来的那一刻。

游戏到底是什么？他最有发言权，全世界不会有第二个人比他更了解游戏，比他更了解我们，因此我们有理由期待，革命将成为一款推动梦想的主机，事实上这个平台也真的拥有我们还不了解的神奇魔力。

明年，我们的期待将得到完美的验证。

千呼万唤始出来异度传说3飘然而至

Xenosaga EPISODE III
Also sprach Zarathustra
ツァラトゥストラはかく語りき

本作是异度传说2善恶的彼岸的续篇，以前作故事结束一年后的宇宙为
台，解开围绕主人公发生的一系列事件，将异度传说系列完结的作品。本
作是一部可以让老玩家也惊讶的优秀作品，认真制作的场景CG没有
毫的不协调感，女性主人公人设非常美丽可爱，是本系列的新主人
典范。游戏中人物的服装也重新设计制作，在游戏中还存在着随着故
进行换装的主人公。在本作中大幅缩短了读盘时间，无论是战斗场景
切换，还是地图场景的切换玩家都几乎感觉不到读盘的时间。

PS2	本刊译名：异度传说3 查拉图斯特拉如是说			
角色扮演	NAMCO	发售日未定	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1-2人	审查中

西昂

该系列的主人公，23岁女性，人类，原所属于大型综合企业，参与KOS-MOS开发计划的才女。半年前辞职，现在组成了地下组织，进行着调查犯罪的活动。给人感觉是性格开朗，但是却背负着很多痛苦的回忆。

KOS-MOS

由于接近人类的谜之生命对人类明显持有敌意，为与之对抗而研制的战斗用机器人。（从外表看是大约18岁的女性）本来应是没有感情的战斗兵器，但是西昂却多次感觉到她也有感情存在。



↑使用巨大枪支而释放的必杀技。

一在本作中人物的特技也转变成为通过战斗觉醒习得，图中主人公使用的是刚刚习得的群体治疗魔法。



一女主人公西昂的武器继承前作，无论是远距离攻击还是近距离攻击都非常优秀，绝对是性能出众的防身利器。

神秘人物意欲何为??

一在游戏中该人是重要的反面人物，行事诡秘，不知道这次他接近西昂的目的是什么。西昂明显非常警惕地面对该人。

美丽少女与冰冷机器

一难道说KOS-MOS真的有"心"，真的有感情吗？外表与普通少女完全相同，说她是机器人真是让人难以置信。



一新型的ES登场，从双手持刀的站立姿势让人联想到了该系列的『操纵者』，对面的敌人看来也是全副武装，应该并非泛泛之辈。

一满头红发并且头戴小红帽的少女莫莫在本作中也可以驾驶战斗机体，面对前方的黑洞，少女下达了命令。

新老人物齐出阵携手战斗。



一女主人公忽然在站起时感到晕眩，同伴们都非常关切，但晕眩的原因不明，只是推测与最近的事件有关。

□文责/雪飞

一提到皇牌空战系列，各位玩家们就会不约而同地想到在广阔天空中翱翔的银色战机的身影，以及摆着各种帅气POSE的飞行员的英姿。作为PS系主机上模拟飞行游戏中人气最高的作品，本系列在飞行的感觉方面把握得很好，与敌人交战时的紧张感也处理得十分到位。而在难度方面也适合大部分玩家，（虽然也有不少人指出皇牌系列并非彻底的模拟飞行游戏，但这完全无损大家对这个系列的热爱）另外一方面，自4代以来，本系列在剧情方面也越做越出色，在《皇牌空战5 未颂的战争》中达到了相当的高度。而当前这一作的剧情发生在5代之前，两部作品之间有着密切的联系。





↑F-15C是在空战中担任主役的机体。该机搭载了2台强力引擎，虽然体形较大，但运动性和续航能力都很强，保持平衡的能力也十分出色。

PS2	本刊译名：皇牌空战ZERO 贝尔卡战争			
飞行射击	NAMCO	发售时间未定	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	审查中

株式会社NAMCO的飞行射击游戏《皇牌空战》系列的最新作《皇牌空战ZERO 贝尔卡战争》在2005年的东京电玩展上与广大玩家见了面。虽然这并不是皇牌系列的正统作品，但是它很好地继承了皇牌空战系列的游戏特色。以前对《皇牌空战5》感兴趣的玩家们请勿错过。

ACE COMBAT ZERO THE BELKAN WAR



游戏中出现的战机种类较之前作更加丰富，而且僚机作战的要素被进一步强化。在现实的战争中，没有真正的“孤胆英雄”。现代军队手册写给新兵的第一句话就是“You are not a superman”。



←台风式战斗机的三角形主翼与水平尾翼合为一体，前方有特殊的辅助翼。

多样的机体





↑J35J的三角形机翼有2种形态的变化，主翼前方有进气口。

发生在皇牌空战5之前的那场战争



在本作故事中，大陆武装国家“贝尔卡公国”由于陷入经济危机，极右翼政党上台组阁，并决意用武力为国家开拓未来。而原属贝尔卡公国的自治领“乌斯迪奥共和国”因为在其境内发现了大量自然资源，而成为贝尔卡公国侵略的目标。野心勃勃的贝尔卡公国倚仗自己雄厚的军事实力及丰富的作战经验，很快就攻占了乌斯迪奥的大部分国土，并且乘机对周围几个邻国进行了侵略活动。



广阔的战斗空间

《皇牌空战ZERO》的剧情，以前作《皇牌空战5 未颂的战争》开头中所描述的“贝尔卡战争”作为舞台，是一部具有前传性质的作品。本作的故事发生在《皇牌空战5》中描述的两大势力的“环太平洋战争”前10多年的时代。

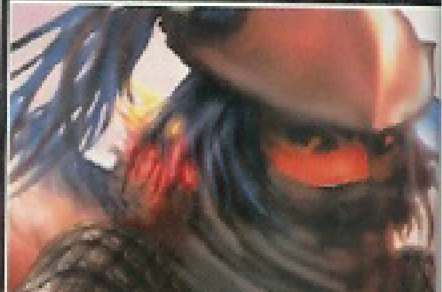
□文责/猴子











BATEN KAITOS II

虽然任天堂在近期公布了新主机的情报，但它并没有放弃NGC的打算。NAMCO正准备为其开发著名RPG《鲸腹》的后续作品，前作以其独特的风格赢得了不少好评，估计这次也不会令大家失望。

NGC	本刊译名：鲸腹2 开天之翼与众神的嗣子			
	NAMCO	2005年12月	6800日元	记忆容量未定
角色扮演	8厘米DVD	日版	1人	审查中

说到NGC上的角色扮演游戏，其实还是有不少的。除了任天堂本社的火纹系列和赛尔达系列之外，像SQUARE-ENIX的《最终幻想 水晶编年史》，SEGA的《梦幻之星在线》，NAMCO的《神乐传说》都是很优秀的作品。而这回要介绍的《鲸腹2》实际上是由MONOLIS SOFT开发的作品，NAMCO扮演的只是发行商的角色。虽然本作的战斗方式依旧是卡片作战，但是它优秀的剧情和宏大的世界观已经吸引了不少玩家的目光。前作以两张光盘的容量向大家展示了美丽的游戏画面和壮观的气势，估计这一次也会是双碟装吧，但是目前还没有公布游戏的碟片数量。不过从现在得到的游戏画面来看，这一次的鲸腹2仍然十分精彩，这对于NGC的玩家们来说不啻为一种安慰。在新主机推出之前，这部《鲸腹》将成为NGC上为数不多的，值得大家期待的优秀作品之一。



→华丽的召唤攻击画面，白色的羽毛漫天飞舞。此外还有魔法、特技以及多人合力技的存在。

故事发生在前作20年之前



←本作的剧情发生在1代之前20年，讲述的是身为精灵召唤者的主人公与机械人同伴，在世界各地调查不明原因的异常情况，而从此展开的种种故事。

精彩的画面



←移动和战斗的画面和上部一样，全部是3D的，而且十分精细。



→本作的作战方式，是在作战时依照敌人属性的不同，使用卡片进行战斗、回复、辅助攻击等活动。

萨基

本作的主人公是一位15岁的少年，隶属于帝国军的暗黑部队，拥有操控"精灵"的能力。

深邃宏大的世界观

在很久很久以前，曾经有一个众神统治世界的时代。邪神玛鲁贝修罗得到黑暗之力，发动了对众神的战争。

那场战争结束1000年之后，人们在原先的战场——浮空大陆上过着和平的生活。但是，这片大陆上的阿尔法德帝国以发达的科学技术为后盾，向近邻诸国推行"机械化政策"，意图用机械的力量支配整个大陆。在帝国军的精锐暗黑部队中，有一位名叫萨基的少年，也就是本作的主人公。

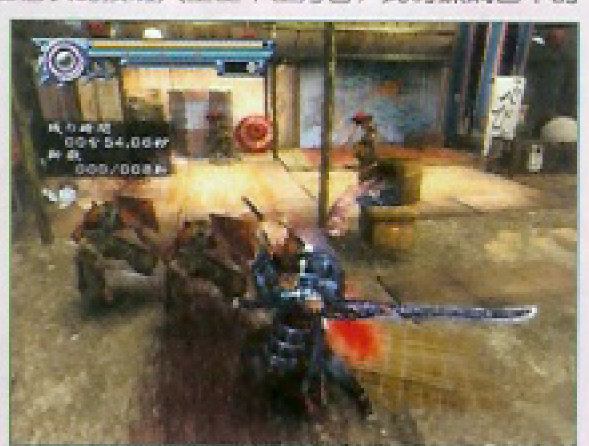
□文责/猴子

新人新景新时代新鬼武者 一闪鬼武侠大放异彩



CAPCOM日前公布了该公司超人气大作《鬼武者》系列的最新作品，可惜的是发售日还未公开，不过已经公开了大量精彩的画面和影像供玩家欣赏。鬼武者系列从一代开始便以出色的制作一炮走红，此后的作品也继续将该系列发扬光大，因此玩家对本作更是格外期待。

织田信长操纵着异性的怪物—幻魔，几乎统一了日本。但是随后信长最终是作茧自缚，野心被鬼武者明智左马介粉碎，并且消失在本能寺的熊熊烈火中。此后统一日本的是织田信长的接班人重臣丰臣秀吉，此时蹂躏日本的幻魔军势并未与信长一起消失，而是潜伏在黑暗的角落……1596年6月28日天空中突然出现了闪烁的红色妖星，而地上的丰臣秀吉也发生了巨变，日本各地也发生了各种灾害。仿佛是呼应着乱世，被称为幻魔的异形们再次出现在大地上。百姓们就这样忍受着乱世的煎熬，并默默地祈求着上苍……


↑上方画面显示出战斗剩余时间和连斩数，提醒玩家在砍杀的同时不要忘记追求高连斩和短时间。

PS2	本刊译名：新鬼武者 梦之黎明			
	CAPCOM	发售日未定	价格未定	记忆容量未定
战国动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	审查中

竭尽全力以救天下苍生，血拼幻魔为扭转乾坤！

一在游戏中还有女性角色出现，柳生十兵卫茜不愧是柳生家的女性，面对如此强大的敌人也毫无惧色。

一身着蓝色盔甲的第一主角身陷幻魔阵，蓝色的大刀配上蓝色的盔甲在幻魔群中格外醒目，大雨仿佛在诉说着战斗的惨烈。

一柳生十兵卫茜和结城秀康的合力攻击，秀康的力量加上柳生的敏捷，相信没什么幻魔能与之对抗！

在本作中加入了新的系统，可以说是与众不同的鬼武者，比如说从者系统，利用本系统可以合两人之力将幻魔消灭。游戏中不光是进行秀康的故事，甚至还存在秀康与十兵卫强力对战的场面。可以切换操作不同的主人公进行游戏，玩家可以以自己的喜好来选择攻击力强劲的秀康或选择身手敏捷的十兵卫。另外还新添加了鬼武侠系统，该系统是指完成特定的条件可以入手新的物品。在舞台的特定位置会发生特定事件，达成了提示条件后，一定会有宝箱出现，甚至可以得到特别的武器。这些条件都有一定难度，玩家更需要苦练基本功才能顺利完成。

蓝盔蓝甲蓝色刀 最强最猛鬼武者秀康

本名结城秀康，其实是德川家康的亲生儿子，后来作为过继到丰臣家成为太阁丰臣秀吉的养子。在德川家长子德川信康被迫自杀后，虽然他成为德川家的长子但是不能继承“德川”姓，他的器量一直被人称颂。



□文责/雪飞

格斗魅力代名词，死或生系列最新篇章

TECMO作为最早宣布进入XBOX360阵营的会社，其早期宣布的XBOX先锋软件，也是本社的看家作品"死或生4"受到了玩家与业界的密切关注。系列本身由于超绝的视觉效果与女性魅力的着重体现吸引了众多玩家投入的热情。而本次东京电玩展在即将结束的前夕，TECMO在9月16日突然宣布了"死或生4"特别试玩会的召开。本次试玩会主旨在于用对外的游戏环境让玩家提出更多有关游戏内容方面的不足，希望在游戏推出之前起到如街机游戏BETA测试一样的效果。而游戏制作总监板垣先生在场公布了很多关于本作的惊爆新闻，从已经得知的游戏品质与相关细节来看，死或生4在次世代平台上的表现一定不会令我们失望。

正如当年死或生3成为了XBOX软件阵营的开山之作，并获得绝赞好评一样，死或生4同样担当了XBOX360首发软件中的领军软件。本作板垣先生在会中告之，"死或生4"现在的开发进度已经接近50%，而我们在试玩中已经可以运行10个角色，在游戏整体操作结构和角色初步塑造方面已经趋近完成。作为系列作品的最新作，在试玩公布的画面中就能感受到进化的重点，突出反映在肌体与服饰的材质渲染。死或生系列一贯的场景切换在本作中不但有保留，还进行了系统升华。本作



↑梦幻之战，忍者同士对决。本作突出的速度感渲染尽

会将游戏场景与格斗要素相结合，创造出变化更为多样的对局。综合来说，便是游戏环境场景的场景道具与地势变化与战斗本身有着紧密的系，游戏角色可以利用场景中的特殊设置完成定的动作，或借助环境场景中的道具实现在中保持有利的战术。例如忍者角色可以利用实现一些空中技巧，摔跤场地也可以利用绳索现反弹攻击等等。在新添加的场景中，我们到了樱花飞散与日式建筑的结合，也看到了与远古生物的搭配。在紧贴剧情的前提下TECMO会在最大程度上满足玩家的视觉享受。

DEAD OR ALIVE 4

游戏摇杆确定发售： 优秀的格斗游戏没有好的操作硬件是难以完美的，HORI在游戏只开发到中盘的时候就公布了与游戏预定同期发售的死或生4对应摇杆规格，摇杆面板非常养眼，而HORI作为老牌游戏周边厂商，制作工艺必然完美，等待死或生4的玩家不妨一起手入吧！

↑HORI的硬件制作水平让业界称道，期待本款手柄的质素。



↑新角色拉玛丽使用的战斗技显然融合了卡波拉体术，这个实力与魅力相结合的神武术与黑人出色的柔韧性与爆发力相结合，会碰撞出惊人的能量。而我们在图中可看到动作的优美，简直就和舞蹈一般。

↑游戏中新添加的背景非常丰富，而最为注目的便是上图中的原始领域了。笔者非常想了解剧情的铺设，是什么事件的发生让我们的战士置身恐龙横行的原始地带。更奇怪的是，为什么恐龙不攻击我们的斗士呢（呵呵）。

试玩公布十角色介绍：

人物名称	简要评测
霞	没有什么大的变更，新加入了很多蓄力攻击，对应的能力持续加强
绫	横向回转技巧加强，从横向回转派生出的动作与技巧混合，实力非强大，拥有很多高速强力连携。
李强	截拳道的达人。直线与连锁进攻依旧强大，新添加了多段腿技，高率高回报角色。
蕾芳	反技继续加强，更强调了回转到对手背后进行强力连携的能力。
隼龙	忍者新加入了特殊构，在构中的技巧追加了空中连携，而打击和投进行了双重提升。
瞳	对于单段攻击的爆发力持续加强，拥有在直线进攻的最强实力。
克里斯蒂	组合关节技巧和组合摔投进行了进化，更加华丽的组合破坏实现！
ZACK	挑衅动作更加丰富，更为搞笑。侧线攻击更加强力，瞬间爆发能力常强的角色。
	新角色
艾略特	与旧角色元福的攻击方式基本相同，在剧情方面必然有所联系。由择攻击能力变化丰富，所以破防御能力非常强，确定能力与强力两能力双重强大的角色。
拉玛利波澜	拥有非常华丽的背投与腿技巧，角色持有高效率的浮空技巧，非常目的角色。

XB360	本刊译名：死或生 4			
格斗对战	TECMO	12月10日	未定	未定
	DVD-ROM	日版	1-2人	未定

□文责/龙马

块魂王子为拯救动物再度“滚动”出击！

在游戏中，玩家将操作主人公“王子”滚动一个“块”，将配置在关卡中的各种东西卷走，让“块”越滚越大。但是，体积比现有的“块”大太多的东西是卷不起来的。另外，以过快的速度撞上墙壁或者卷不起来的东西可能会使“块”崩散而变小。“块”变大以后就可以越过段差，此外还可以通过“把障碍物直接卷入”的方法到达迄今为止无法到达的区域。这些系统是与前几作共通的。主要剧情以外的模式目前还没有公布，但根据已知的消息，本作将利用PSP的LAN机能实现至多4人同时进行的联机对战。

舞台是片广阔的大陆！

一游戏舞台是布满了各种各样东西的“向日葵大陆”，大陆上的各种东西都是制造小岛的“材料”，“块”就是用这些材料造出来的。

一主人公还是我们熟悉的宇宙王子，除王子之外，各种面貌的新角色也将出现在游戏之中，推动剧情发展。

任务是把“块”越滚越大！

一简单输入方向就可以进行游戏是本作的魅力所在，虽说操作简单，但动作的种类非常丰富。地图上的各种场景都有相对应的表现形式。

一根据动物们要求的不同，用『块』造出小岛的方法也不一样。



为可怜的动物们造出舒适的家园

↓随着“块”的完成，王子制造“块”的“战斗领域”也会越来越广阔，最终足迹将踏遍整座大陆。

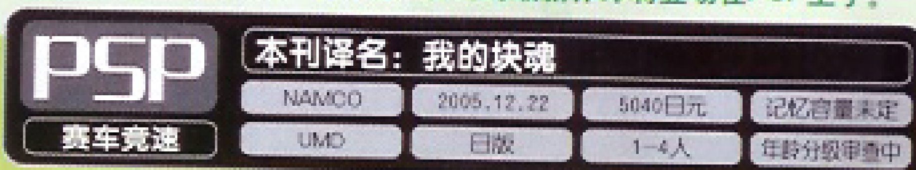


为拯救动物而踏上巡礼的道路！

在主要剧情模式中，王子岛的王子那里来了许多动物，它们失去了自己居住的岛，前来恳求王子帮忙。王子为了满足这些动物的心愿，决定靠“块”制造出动物们能够居住的岛。在“向日葵大陆”上，能够使“块”滚动的范围分为家、镇、市等数个等级，在指定时间内使“块”达到规定的大小就可以提升等级，滚动的范围也会扩大。前一个等级的通过方法不同，后一个等级的季节和时间都会发生变化。此外，一些在游戏中被卷进来的角色　　还可以在下次游戏时使用。

目标是用“块”造齐所有的小岛！

《块魂》是NAMCO于2004年3月发售的一款动作游戏，凭借简洁的游戏性和独特的世界观在世界上得到了好评。《块魂》跨越了业界的局限和评论的壁垒，获得了很高的评价，获得了许多大奖。2005年7月，系列的第二代《大家喜欢的块魂》发售，这一作和前作一样虏获了世界玩家的“芳心”。如今，《块魂》系列的最新作即将登场在PSP上了。



PSP	本刊译名：我的块魂			
	NAMCO	2005.12.22	5040日元	记忆容量未定
赛车竞速	UMD	日版	1~4人	年龄分级审查中



DEAD RISING

制作僵尸类题材的游戏可谓是CAPCOM的拿手好戏了，作为
早公布的一批XBOX360游戏，同时也是CAPCOM加盟微软新主
的第一款作品。与BH更多的是避免与僵尸冲突的主基调完全不同
本作不论从游戏标题还是实际内容来看，都是一款大战僵尸的游戏

XB360	本刊译名：勇闯尸城			
动作冒险	CAPCOM	发售日未定	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	1人	审查预定

在血腥尸城内寻找引发一切的幕后黑手 稍不留神后果将是不堪设想

这次TGS展本作的试玩版上我们玩到的场景发生在一栋大厦内部，整个试玩过程中最让人印象深刻的就是几乎场景中的所有东西都是可以拆下来使用的。小到棒球的击球棒、一截钢管、以及大量各式各样可用来给主角回复体力的食物；大到雨伞、垃圾桶、甚至是一台笨重的收银机，都可以作为我们杀敌的利器。玩家只需按一下B键即可将环境中的这些物品捡起来，捡起之后再按X键的话即可根据物品的特性对敌人发动种种特殊打击，例如用棒球棒就可将拦路的僵尸打至半空。与现实中一样，这些物品都有耐久度设定的，使用一定次数后就会因为损坏而无法继续使用。



↑游戏中玩家经常会处于大量僵尸们的包围之中，所以对待敌人绝对不能够心慈手软



←我们不得不承认，作为一名记者，主角是长得"粗犷"了点，看来记者未必都是斯文人啊。

↓从下图来看，也许我们比僵尸们更残忍，不过为了在这里活下去，也只能这么做了……



弗兰克·韦斯特

弗兰克·韦斯特是一名自由记者，对事情总是有着旺盛的好奇心。这次为了获得记者的最高荣誉——普利策奖，而独身闯入僵尸盘踞的尸城调查事情真相。

僵尸之城中的幸存者们

虽然与大量僵尸们之间的战斗是本作的主要内容，但我们同样也会在城中偶尔发现一些侥幸生存下来的人们。

遇到这些幸存者时，我们可以与之对话获取情报，有的时候还可以从他们那里接到各种任务，完成这些任务后再去找他们就能获得相应的报酬。比如在试玩版中我们按要求救回两名幸存后就获得了一把手枪作为奖励，有了手枪，在对付僵尸时效率显然要高上不少。附带一提，在使用枪械时按手柄右上方的键可进入第一人称视点，方便玩家瞄准射击。由于本作的自由度较高，所以在遇到幸存者时我们还能把他们当成僵尸一样采取暴力措施对付之，甚至是不能忘了自己这名记者的"本分"工作，站在旁边趁僵尸们侥幸存者时及时抓拍下这一"珍贵历史镜头"……（狂汗）

游戏中出现的僵尸数量将是前所未有的多，在演示动画中甚至可以看到满屏的僵尸涌进主角所藏身的大厦内；当然，所谓"涌进"，就是指直接用身体撞进来……

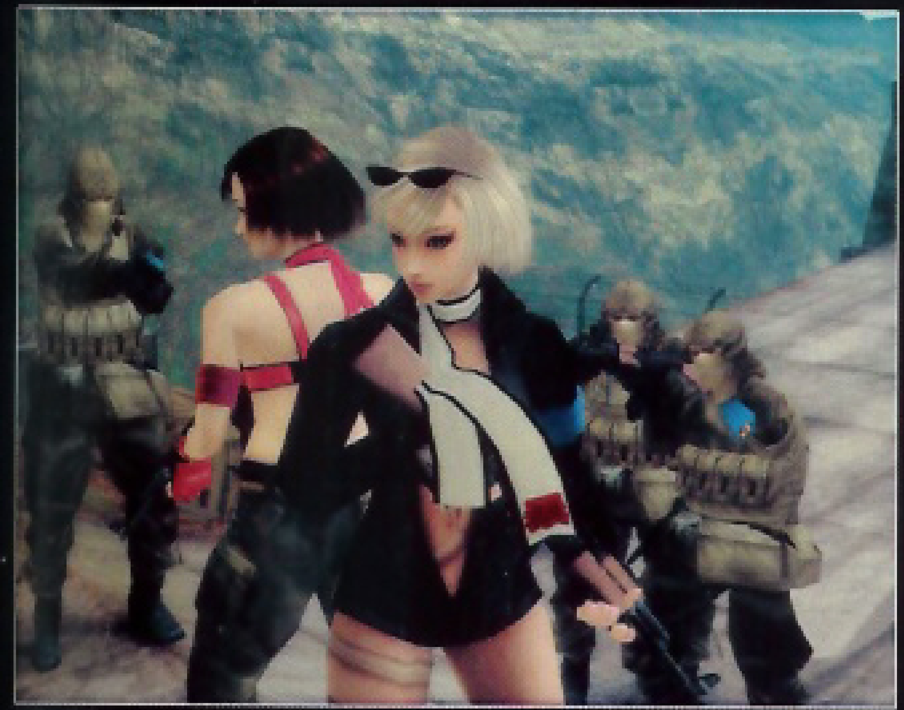
←这是一张游戏设定图，仅有的几名幸存者被众多僵尸们包围在河畔边上。



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

玫瑰「斯内克」参上!!







↑虎猫部队的队员们看到美女后早就把他们真正的老大奥赛罗忘到天边去了。

丰富游戏模式绝对玩过瘾

■MGS3食蛇者模式：去年发售的“合金装备 索利德3·食蛇者”，本作在全球已经一共卖出360万份。这次不但包括原作，而且还新增了一个“第三人称视点”模式，利用这个新增的视点就可以大幅拓宽玩家们的视野。此外，该模式下还会有新的面部及全身迷彩加入。

■重温MGS与MGS2模式：这次的“生存”看起来其实更像是一款合集，除了MGS3外，连之前的两作也都被再次囊括进来。当然，从剧情连接上来看，这两作的背景年代是发生在MGS3之后的。

■捉猴模式：MGS3中通关后新增的捉猴模式在本作中也得以继承，玩家需要在最短的时间内将四散逃走的猴子们全部捉住。

■决斗模式：类似于恶魔城系列的“BOSS RUSH”，将MGS3通关后就可以在此任意选择BOSS对战。

■剧情播放模式：同样需要先将MGS3通关，之后选择脸部及身上的迷彩观看游戏剧情，剧情中斯内克的外表会根据玩家的选择而发生相应变化，在有EVA的场合还能转入“偷窥模式”……

■网上对战模式：利用网络进行对战其实是本作最大的卖点，在该模式下一共允许最多同时8名玩家加入进行对战，对战模式又细分为好几种。



↓头上名字是红色的代表敌人，名字是蓝色的则代表玩家及其队友，条的白色部分表示剩余体力。

↑网络对战模式对玩家之间的合作要求很高，队友的默契程度很重要。

网络对战中领悟生存真谛

■潜入任务：一名玩家扮演斯内克潜入其余玩家守卫的地区，拿到目标物品后即获胜。

■小队死亡竞赛：玩家们被分成不同的小队相互攻击，规定时间以内小队中剩余队员最多的获胜。

■死亡竞赛：经典的网络对战模式，所有玩家均可自由行动和相互攻击，规定时间以内杀人数目最多的玩家获胜。

■俘虏模式：一队玩家的目标是保护规定目标安全到达指定地点，另一队玩家则是要俘虏该被保护的目标，玩家死亡后可以在起点重生。

■营救模式：类似于俘虏模式，不过这次另一队玩家是要摧毁被保护目标而不是俘虏，另外玩家死亡后不可重生，而是自动变成幽灵。

本作最大的特色在于其新增的网络对战模式，在该模式下玩家可以分别扮演奥赛罗的虎猫特种部队、GRU俄罗斯总参谋部情报总局以及KGB克格勃三支部队中的士兵，战绩优秀的玩家还有机会扮演原著中类似奥赛罗那样“有头有脸”的角色。





PS2 战略谍报

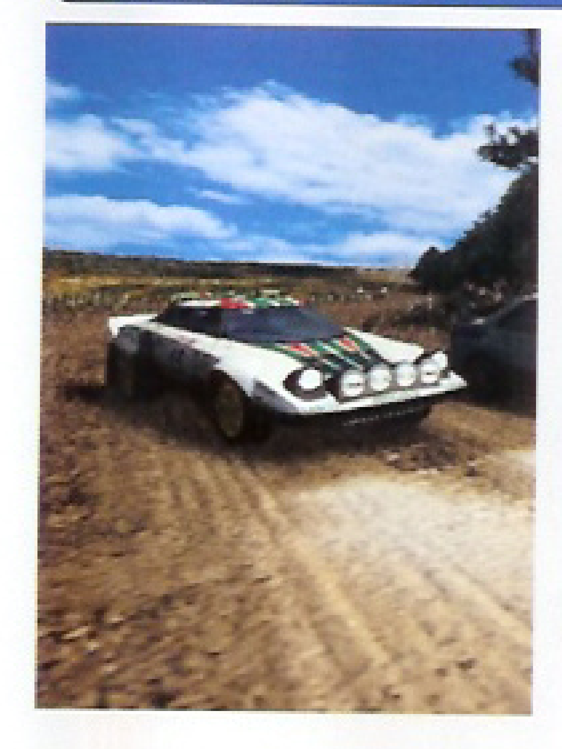
本刊译名：合金装备 索利德3·生存者

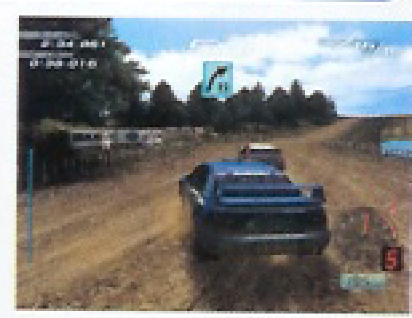
KONAMI	2005.12.22	价格未定	记忆容量未定
DVD-ROM	日版	对应网络	审查预定

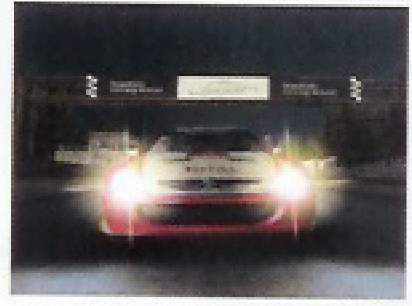
□文责/北斗

SEGA RALLY 2006

PS2	本刊译名：世嘉拉力2006			
赛车竞速	SEGA	2006年1月	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄







↑不光在操作感上达到了相当的拟真程度，画面上反映出了拉力的真实。

传统系列的新生作品震撼公布 新平台上将拉力进行到底

本次TGS2005中，SEGA公布了PS2版本SEGARALLY最新SEGARALLY2006，本作活用PS2的硬件性能后仍然将拉力赛道的土质与扬的杂质体现得近乎完美，非土质赛道也表现的厚重真实。车辆本身的金属质感突出强烈的真实反射效果，没有过分的宣扬反光与亮度正好与拉力赛的真实感吻合，而拉力赛车在艰苦环境下造成的车辆磨损，撞击之后的车损伤等等也都被细致刻画。作为“SEGARELLY”系列的灵魂，“出众的真环境与拉力赛车特有的道路磨合感，弯道重力感”等等，SEGARELLY2006都比多年前推出的DC版本SEGA RELLY2有了质的提升。

SEGARELLY系列的难度是非常有名的，游戏操作精度的严谨设定造成了初心者试玩者的苦恼，游戏难度相当之高，对于赛车类型非常精通的玩家本作也是非常严峻的一次挑战，与以往公路赛车完全不同的车辆地面磨合感与综合环境造成的操作困难始终围绕着操作者，SEGA的专业水准体现得淋漓尽致。SEGARALLY系列的忠实玩家要做好准备，本作是一款对操作要求到达极致的作品。



↑真实拉力赛车的日程安排是非常重要的，本次SEGARALLY2006在这方面进行了着重刻画。

街机竞速王作降临PSP平台 在掌机上继续最速称号



PSP	本刊译名：头文字D STREETSTAGE			
赛车竞速	SEGA	2006年冬	未知	记忆容量未定
	UMD	日版	1人（支持通讯）	全年龄

SEGA在本次TGS2005中公布的亮点，除了SEGARELLY2006之外，便是PSP版本“头文字D STREET STAGE”的软件公布了。游戏不仅公布了开发画面，并开放了试玩活动，显示出的开发进度已经超过半程。掌机最强公路传说正式始动。

由于原作漫画为竞速暴走漫画的代表作，人气之高已经不用多说。而SEGA在街机方面也已经将 头文字D 发展成为街机历史最强的驾驶游戏。完全忠实原著的头文字风格加上1 ON 1的激烈竞争，让多少玩家投入到争夺最速的行列中。 而本次以AC版本为原型的PSP版本“头文字D STREET STAGE”。包括藤原与高桥兄弟在内的众多明星与对应名车尽皆出场，并将街机中最引人注目的车辆改造系统全部收录，在小小的PSP上，竟然体现出了和街机画面效果非常接近的渲染效果，加上PSP本身的无线通讯机能，本身的车辆养成+对战要素令游戏的持续魅力大增。在会展公布的未完成试玩版中，已经提供了秋名和妙义两条赛道。赛道的环境与结构除了在画面效果上稍有缩减之外，已经达到了还原街机版本的水准。而车辆方面除了先发车辆AE86及FD3S两辆超人气车辆之外，还提供适合初玩者驾驶，原著武内树驾驶的AE85与绝对高手向车辆原著中池谷浩一郎驾驶的S13。SEGA还公布了本作中卡片收集的游戏要素，精美的游戏卡片收集也必然成为玩家持续游戏的动力，游戏推出之时，全卡片收集目指！！



梦幻车辆的闪光 高桥FD3S 与令人惊讶的AE86



↓启介的FD3S一直为超人气车体，期待本次的演出。



↑单从试玩画面中，我们已经可以肯定地告诉大家，掌机的最强rac已经降临，超期待的作品！！

□文责/龙马





依靠超强的生命力战斗 优先三大原则 NDS重演绎传说

战斗机体魄力十足

NAMCO将旗下人气RPG作品异度传说1、2合二为一，登陆NDS。本作在原有的基础上又追加了新的小故事，共计20章，而且还添加了新的主人公。由此可见厂商为能给熟悉该系列玩家也带来新鲜感觉，确实是下了一番工夫，本作并不是简单的复刻作品。本作的系统保留了一代中大受好评的战斗系统，主人公们依然可以驾驶魄力十足的巨大机器人进行战斗。而且在战斗中还加入了新系统，这个系统将主人公的个性和战术相结合，活用此系统可以为玩家带来全新的战斗快感，此外游戏中还有专门对应NDS版本的迷你小游戏存在。

游戏大致由事件场景、战斗准备以及战斗三大部分组成。对应NDS，本作将原先1代2代中的精彩CG重新制作，继续保持该系列的优良传统。在战斗准备时玩家可以自由操作主人公，可以在地图上探索与收集情报，但是在地图上也有敌人登场，一旦与他们对话将进入战斗。玩家可以在战斗中根据主人公的武器选择攻击、必杀与魔法，与人类的敌人战斗，随着战斗的进行，主人公的能力也随之成长，甚至可以随机成长出特殊的能力，此外主人公的个性也与战略有很大的关系。



↑游戏的战斗画面，主人公使出自己的得意战技给予敌人强力打击。



←为对应NDS双屏，无论是战斗画面还是CG都进行了重新制作，不过中间的分屏可能会让玩家一下难以适应。

天无二日，民无二主！

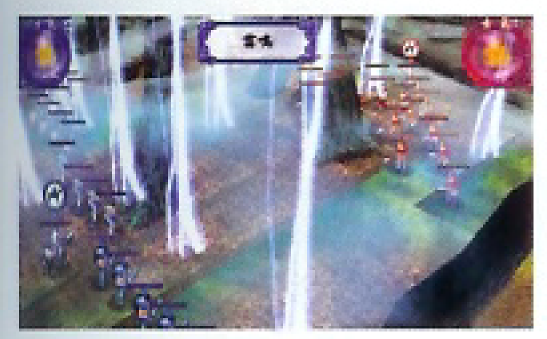
化身为喜欢的君主结束这战乱时代

中原の霸者（暂定名）



提到我国的历史书籍，《水浒》、《西游记》等在日本都非常有名，但其中说到日本人最喜欢的作品却还是《三国志》。因此在游戏市场也出现了很多以三国志为主题的作品，这款中原的霸者是活跃在FC时代的作品中原的霸者、霸王的大陆的后继作品。利用PSP的便携机能，玩家们可以随时随地进入群雄割据的三国世界。

尽管在本作中登场武将数量多达400名以上，但为了表现出各自的个性，每名武将都有各自独特的特技，成功地将本作与以往作品区分。玩家选择刘备、曹操等君主，以统一中国大陆为目标进行游戏。决定了使用的君主后首先要做的是积蓄国力，下达国土开发、增强军备等内政命令，同时还可以对其他国家施展谋略，为统一全国做好准备。准备万全之后便可以攻击他国完成大业了，在战斗中不单要依靠士兵，还能使用多种计谋，甚至还能让武将单挑杀阵。草船借箭的故事众所周知，在这里代表着本作中丰富多彩的历史事件。对应这些历史事件，游戏也分多个剧本。本作还对应通信对战，而且在对战时没有内政部分，只在战场上决胜负。战场的地形多种多样，分为平原、山岳地带等等，想要轻松取胜一定要选择正确的兵种。



将猛将吕布智将周瑜勇将张翼德全部招为麾下



↑虽然说是猛将但是受伤后也必须及时医治，才能发挥应有的威力，希望在本作中低武力的文官也能扬眉吐气。

←赵云单挑夏侯敦，两人可以说是蜀、魏两大阵营的代表人物，都以骁勇著称于世。

致歉：上期编辑将“异度传说1・2”误写为PSP版应为NDS版，特此致歉。

文责/雪飞







新奇与难度并存的动作体验 苍凉天空之下的传奇冒险

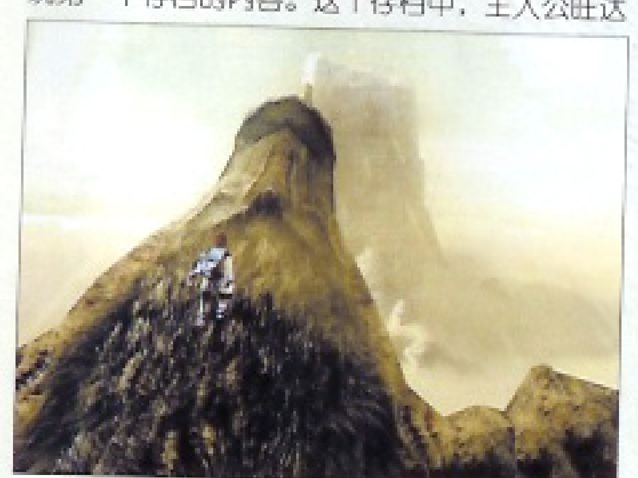
《旺达与巨像》是这次SCE展区最受关注的试玩游戏之一，试玩台设在展区边上最显眼的地方。拜这个安排所赐，选择先试玩这个游戏的人非常多，六台主机前面很早就排起了长队。一个个子矮小的工作人员拿着扩音喇叭不停地招呼观众，忙得不亦乐乎。趁中午试玩的人略少时，我也排到了队尾，开始翘着脖子看前面人的试玩状况。

这款游戏在构图上追求的力感一目了然。画面整体上采用深色为基调，所有场景都荒无人迹，天空灰蒙蒙的，加上以墨绿和深褐为主色的山丘和水塘，营造出一种苍凉而凝重的气氛。巨像的身体呈青黑色，质感如同常年裸露在山中的岩石，上面生长着茂草一样的深绿色体毛，整体外貌好似古老的神像，充满了威严的气势。

这个试玩版共有三个存档，分别对应不同的巨像，难度由浅入深。试玩小姐一般都会推荐玩家玩第一个存档的内容。这个存档中，主人公旺达要先爬上一座陡峭的岩壁，然后在山腰的峡谷中对抗一座外形类似牛头人的巨像。画面上的资料显示简单明了，屏幕右下角的红色槽代表主人公的体力，上面有两个标志，左边是武器蓄力计，右边显示所使用的武器。左上角的青色槽代表巨像的体力。攀爬岩壁的过程实际是一个练习模式，会对游戏中的各种动作进行提示与讲解。之后的巨像是整部游戏中的第一个敌人，体形较小，攻击方式也比较简单。在前面人试玩的过程中，我感觉到游戏的操作似乎不是太容易，很多人在攀爬那个峭壁时就已经陷入苦战。看到这里，我不禁对自己平庸的动作游戏水平感到担心。

每个人试玩的时间是10分钟，由于试玩流程十分简练，基本没有拖延时间的情况发生，半个多小时后就轮到了我。选择存档时我问了问试玩小姐，得知后面两个较难的存档没有动作指导，于是决定老老实实地从头开始。

游戏中的主轴键位是R1，动作是“抓”。攀爬时必须始终按住这个键，一松手就会掉下来。用左摇杆进行移动，面对有草的岩壁按住R1，再按下△键，主人公就会跳起，并抓住岩壁上的草。之后用摇杆输入方向，主人公就可以在岩壁上攀爬。在按住R1攀爬的过程中按下△键，主人公会做出准备跳跃的动作，此时用摇杆对准方向并松开△键，主人公就会向指定方向跃出，如果在此期间一直都没有松开R1的话，主人公就会再次攀在落脚位置的岩壁上。另外，在平地上同时按下R1和△，主人公会做出滚翻的动作。了熟悉键位，我花了不少时间，“松开△键才起跳”和“R1始终不能松手”这两个操作要点我觉得很别扭，攀爬时掉下去好几回。



好不容易爬上山腰，进入了战斗。按方向键左右可以更换武器，此时旺达只有佩剑和弓两种。只巨像的弱点在头顶，用弓箭造成的伤害微乎微，于是，我换上佩剑，按住L1，开启“巨像踪视点”向巨像追去……追了半天没追上，这体会到“望山跑死马”这句话的正确性。过了会儿，巨像转头向这边走来，主人公才成功来了巨像的脚下。从前面人的试玩中，我已经知打这个巨像的步骤是先从后面起跳，攀住它的腿肚，之后按下□键举剑蓄力，此时松开□键，主人公就会向攀住的位置刺下去。一击得手后巨像会跪倒在地几秒钟，此时迅速向上蹿，爬到它腰间的落脚点，再以这里为掩护攀上巨的头颅，用相同方式攻击它头顶的纹章，如果一击都蓄满力量，三四下就可以解决。步骤虽不多，实行起来却不容易。由于巨像会不断晃身体将主人公往下甩，主人公的身体并不是时处于自由状态。发生晃动时，如果主人公处于爬状态，会被吊在空中来回荡来荡去，跳跃方非常难以控制，但如果不动，一段时间后就会甩落；若主人公处于站立状态，则会向倾斜的向打趔趄，如果不立即恢复平衡或设法进行攀一样会掉下去。而且，发动攻击时被甩下去的率比攀爬时更高，想连续攻击相当困难。我操着主人公艰难向上，总算爬到了巨像的头顶，剑下去，棕褐色的液体从被刺的位置喷涌而出，像同时发出巨大的吼声，演出之逼真令人感叹。我举起第二剑时，巨像猛然一甩头，由于我抓位置不好，当场掉了下去。摔得半死不活的主公刚挣扎起来，一只巨蹄踩在主人公身上，当GAME OVER。唉，果然水平有限……

之后我站在旁边观察发现，许多人都是第一玩时迅速OVER，又排了一次队之后便战胜了巨像。最有意思的是一位女孩，虽然技巧不出众，却有玩游戏的韧性，特别能躲，从巨像身上掉下好几次，硬是没被踩到。她最后由于超时被工人员礼貌地请下了试玩台，此时巨像只剩下一血了。看来，这是一款需要仔细熟悉的游戏，过，以我的水平，究竟需要熟悉多长时间呢……

PS2 动作冒险	本刊译名：旺达与巨像			
	SCE	2005.10.27	7140日元	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

□文责/蓄子

有魄力，但未必够实力





PS2 角色扮演

本刊译名：星际游侠

SCE	2005年12月	价格未定	记忆容量未定
DVD-ROM	日版	1人	年龄审查中

别误会，我不是说游戏有魄力，我指的是游戏的开发商Level 5——更确切点儿说是它说过的一句话：“我们有信心打造出一个超越FF和DQ的品牌。”（大意）

这话确实说得气象万钧魄力十足，相信当初公布Rogue Galaxy的时候凭此震住了不少人，但我也正从那时起心里就开始打鼓：说超越就超越？那这FF和DQ未免也太廉价了。

正好，这次的TGS上，SCE展区内第一排就是一溜儿的星际游侠试玩，那就赶紧去体验一下吧。

也可能是混在电玩这行久了后口味都会变高、眼光都会挑剔，但我是个实在人，感受到了什么就报告什么。玩过之后，这感觉就是——基本没感觉，太普通了。游戏就是融合了即时动作的RPG，然后营造出的是一种有些网络游戏的氛围——联想一下梦幻之星PSO，你就会对这个作品有很直观的印象。

进入游戏前会需要我们先选择场景，然后就是我们所控制的人物带着两个人在村子里奔跑、在野外奔跑、在各种各样的地方奔跑。而与常见网络游戏的一个不同之处在于，敌人并不是散处于地面上直接可见，而是在我们的行进过程中突然从路边窜出来，然后双方就此进入战斗状态。目前还不太清楚这些遇敌是随机的，还是设置在固定地点，恐怕我们将其理解为另一种方式的“踩地雷”为好。在非战斗状态下，人物是无法作出任何攻击动作的。

关键在于，这种“三人小队”实在让我找不到任何新意，一进入游戏就没了激情。且不说与PSO有多少相像，就是这种“单机模拟网络环境气氛”的手法，早有.HACK走在了前面，而且人家做得还不错。也许吧，这个游戏在深层次的平衡性和系统要素设定上会很扎实，但实在抱歉，这些我通过试玩版基本是体会不到，而且就算做到这样，那又如何？我还是看不出凭此就可以超越FF和DQ。

说回游戏来，必须肯定的是，游戏在景致等方面的画面描绘上很是用心，色调、细腻度都值得称道，把村庄、林间道，及至山峰之巅的格调或气势都体现得恰到好处，给人留下了比较深刻的印象。尤其当身处山顶的时候，游戏的远景模糊做得非常好，层次和景深都得到了充分展现；眺望远方，仿佛竟还有一些水墨画般的湿润。这种气象，很是美妙。等到了丛林间，又几乎可以感觉到脚下的地有些湿软、周遭的空气透着些许温热。如是种种，确实要佩服一下制作组在细节之处的气氛渲染功力。

野外与村落毫无痕迹地结合在一起就连绵成了一个很大的场景，或者说，地图。在村中以及野外某些点上，都设置着传送点，方便我们往返以及做出整顿。这一设定，就更有些网络游戏的感觉了。在试玩中，我很“不幸”地选了第一张地图（这也是很自然的吗，第一次接触，总要假设自己是初心者），结果不愧是初级地图，我跑了半天也没遇敌，在山崖上眺望了一会儿风景后，只好再原路跑回去。这次皇天不负有心人，在跋涉了半天之后终于可以开战了。敌人多是动物形状，有地上跑的兔子以及天上飞的蚊子……而我们的主要攻击手段则分为近远程，不论哪种攻击，都会消耗一个类似“气力槽”的东西；这个槽如果消费光了，就暂时无法作出任何攻击动作，只有静待数秒等它回复。这个设定应该就是出于平衡性的考虑，可以自然制约人物的攻守时间和频率。但，你肯定会说，类似设定在宿命传说2里就已经有了吗。

可以一键自由快捷切换当前所控制的人物，这是一个不错的设定。但总体来说，肉搏起来的打击感有些差强人意，对所攻击目标的定位性也有点儿难以捉摸——我似乎经常会打偏。在上面所说的那个气力槽之外，就没有什么直观的战斗系统要素了，抄家伙上就可以了。

像我试过的很多游戏一样，限于时间，我可能没有了解到它的全貌；限于是体验版，游戏也很可能没展现出它的全貌，但无论怎样，如果是一款自指优异的游戏，那么它的第一印象就应该足以吸引人。但这款星际游侠，它的成品可能会很成熟稳重，但若要挑战RPG王者，只做到这样还远远不够。至少那天我是抱着排队的觉悟去的，但去了才发现有的试玩机前还空着。





□文责/唯夜

独特时代背景带来全新独特的感觉



不得不说的是这次ATLUS的展台有点委屈，在副馆众多不知名的厂家包围之中，ATLUS这块招牌显得格外落魄，或许很多二线老厂现在都是这种情况吧。

不过游戏可一点不落魄。这次展台首推的主打是恶魔召唤师系列的最新作"葛叶雷道"，大家知道，恶魔召唤师系列作为女神转生系列的附属系列，取得过非常好的成绩，在玩家心目中也拥有高人气。不过因为种种原因开发公司搁置了这一经典系列的后续作品，直到8年后才公布了这个系列的最新作。似乎日本玩家对这个作品很有兴趣，现场试玩的人数还是非常多的，可见这个系列的人气（当然不排除有这里看起来比较好排队的因素）。

说起来，虽然女神转生这一个大系名声在外，个人也是很喜欢金子一马先生作画的风格，但因为个人不喜欢玩RPG，所以与这个名作系列一直是擦肩而过了。这次机会难得，必须试玩一把。没料到前面排队的人按同行的某同事的话来说那就是"滚刀肉"，往那一呆就不挪窝了。任人家写着"试玩限15分钟内"的大标语不顾，人老先生依旧如我，悠哉悠哉，看来日本人的素质果然是在下降。排了几行队都是这样，无奈只得怒眼圆睁，上前一拍肩膀，如雷也似一声暴喝："您打算玩到几儿去啊？！"还算管用，这小子连说几



↑现场抢拍，冒着被工作人员变相逮捕的危险拍的照片，对品质不好有太多要求。





声"すみません"就一溜烟地跑了。这年头，我容易吗我。

回到游戏，在15分钟的游戏里我最大的感受就是近代日本风情给人带来的异样感受。皆因游戏的时代背景设定为刚刚解除闭关锁国，开始与世界接触的日本大正年间。作品一改系列之前作品近现代甚至有点前卫的背景，展现出了那个充满活力与新鲜事物的年代。尤其是制作精细的背景，不论是威耸的帝国大厦，还是铺着有轨电车的街道，以及日本风味十足的乡间小路，都制作得美仑美奂，光是看着就觉得很舒服。前景的人物是用3D构造的，与CG构造的背景相融合显得非常漂亮。在这样的画面环境下进行游戏，相信心情都会好很多。

游戏的主人公葛叶表面是个高中生，但真正身份是个恶魔召唤师，葛叶家第十四代家主。在上学的同时也是一名私家侦探，经营着一家叫"银阁楼"的侦探事务所，接受各种各样的委托。表面上看来是这样，但实际他的兴趣是在解决各种奇异事件上，在东京的暗角落进行着不为人知的神秘侦探工作。侦探的设定感觉上很有贝克街的感觉，挺明显的是鉴福尔摩斯的设定，这种英国近代设计与日本正的背景相融合后还真的很有味道，整个游戏程不仅没有别扭的感觉，还觉得这种设定特别合适

既然是RPG，各人物性格的塑造以及剧情的势发展一定要抓人，前面说过本作在营造气氛一方面做得非常好，在RPG赖以生存的关键要素也自然不会疏忽。游戏的故事以一个少女在军统管下突然神秘失踪展开，貌似一件意外事故但随着情节发展你就会发现，在这个事件里却含着很多不为人知的秘密……别怪我卖关子，15钟的时间确实玩不出什么东西，详细的剧情发还是等作品正式推出之后大家再研究吧。角色面人物的塑造也很不错，台词很能体现人物的格，主角沉重的宿命感和性格诙谐轻薄的助手是几句台词就塑造得活灵活现，足见功力。

游戏的战斗方面比较特殊，一反系列传统，动作的方式来进行。主角装备有长剑和火枪，起来感觉有点像DMC……打起来手感稍微有轻，看来这应该说不是最佳的处理方式，不过许随着游戏的进行，战斗部分会得到更加的丰也说不定，终究15分钟的试玩也只能是窥豹斑。而关于使魔的设计则很出彩，使魔不再是角的战斗工具，在发展剧情时也会发挥很大的用。而且有些使魔还可以操纵人的心理，比如些人属于"打死我也不说"的类型，此时就需使魔来操纵他一下，让他乖乖地说出情报。

如此，作为一款有如此多新要素的老系作品，还真的是让人比较期待。游戏初步定于年初发售。

PS2 角色扮演	本刊译名：恶魔召唤师·葛叶雷道		
ATLUS	2006年春预定	价格未定	记忆容量未定
DVD-ROM	日版	1人	年龄审查中

□文责/无无

九十九夜 别致的修罗场 死机的快感



XB360	游戏原名：Ninety-nine Nights			
	Q Entertainment	2006年1月	价格未定	记忆容量未定
动作乱舞	DVD-ROM	日版	1人	审查预定

这未必是一个好游戏，但的确是一个让我觉得很爽的游戏，至少，从试玩来看是这样。

相信很多人从之前的信息途径就已经大概了解到，这是一个"无双like"类型的作品。确实，以一人对兵团、在人群中砍来杀去的ACT，你想不被说成像无双也难啊。但如果就这样将其简单定性，那可就冤枉这个游戏了。

"九十九夜"的特色就在于喧哗——华丽的喧哗，颇有些唯美的喧哗。游戏的画面色彩饱和而又不过分浓重，近景处的各种细节修饰得相当认真——比如盔甲的光泽感，感觉非常舒服；而游戏对远景的处理则采取了柔化模糊的手法，整体画面结构的层次感比较强。虽然是战场，却颇有诗意的感觉。

从体验版中我们也了解不到什么剧情，只是从人物设定上可以感受到那种欧洲中世纪的氛围——这里要赞的是女主人公，相当漂亮，同时也颇具英气，非常符合东方人的审美观。这次从与游戏几乎是零距离的接触中，才能够真正切身体会到作品对人物刻画的细腻程度。当然了，展会吗，微软当然是配备了顶级的显示器，等我们把游戏拿回家里还会不会有这样令人艳羡的效果，那就要看你在这方面的资金投入喽——这可是个烧钱的事儿。

游戏基本上就是通过X、Y键的交替输入来衍生出不同的组合技——使出方式简便，而同时声势效果惊人，令玩家很容易就打出华丽的招式来，在千军万马中获得非常大的成就感。除此之外，众多游戏中都会采用的"能量槽"概念本作自然也有——砍死敌人后就可以获得类似"红魂"的东西，集满了之后就可以按B键"爆发"，这时画面上表现出的力度和速度感会进一步强化，剑光更是可以横贯整个屏幕，女主人公飞来扫去，如入无人之境，确实是极度的爽快。通过这种方式KO敌人，则可以蓄积"蓝魂"，而集满蓝魂之后的爆气则是另外一种极大范围的"吸取式"攻击——限于试玩的种种限制，我们还不能确定其具体有怎样的特性，但感觉上是瞬间抽取了周围魔物的魂魄，将它们全部"超度"。

叫了半天好，但诸位千万可别忘了我在一开始就说过的话——它未必是一个好游戏。本作的一些缺点和不足，在这个试玩中就已经体现了出来。譬如说视角问题，完全的手控使人多少有些不自在，砍着砍着视点就偏了，再比如说，敌我在画面上区分的不是很明显——虽然我军是人，敌人是魔物，但数量一多混在一起，一眼看上去基本就难以分辨。但好在这不是一个对精准度有很高要求的游戏，所以甭管是什么先划上两刀也就是了，反正也打不到自己人。擅用屏幕上的小地图，向有红点的地方冲过去就OK。

游戏中敌人的AI还需要有相当程度的提高，现在的情况是同屏人数的确够多，但攻防意识都还很欠缺，只是偶尔会趁我方处于收招硬直时偷袭一下，连续攻击性很差。只是在展会体验中，为了缩短每个人的游戏时间，攻击伤害被有意加大了，尤其是随着游戏的进行，敌人的伤害力会越来越离谱——相信这只是出于特殊的考虑，在将来的正式版中，我们可以对敌人AI以及攻击力的合理性有一个很好的期待。

体验版中的弓兵远程攻击是比较有威胁的——都是大堆集结在远处，然后箭就如雨般飞射过来，但其实只要在收招和移动中擅用R键的"冲刺"就可以很好地回避攻击，但现场的很多试玩者似乎都不很适应情况，经常死得莫名其妙，难道他们都没玩过无双吗？

总体来说，从这个试玩版来看，游戏的完成度还不够，系统上也欠缺深度，但这毕竟还不是成品，所以我们不能随便否定，也不能轻易肯定，现在所能做的，更多的就是期待——因为它至少有着华丽的爽快感。其实就我个人而言，有这一点就很足够了，这年头儿你还求什么啊？玩着不累、不费脑子又可以爽的游戏实在是不多了。

在个人的试玩体验中，还遇到了一件趣事——我把游戏玩死机了。在排队等候的时候，看到前面的玩家都是4、5分钟就挂掉了，自己心里就想：有这么难吗？待到上手时发现其实很简单——果然无双的经验是很有用的！如是很爽地砍了20多分钟，我估计后面的人已经咬牙切齿了，于是就自杀掉了，而随着我的仆街，本应该返回标题画面的游戏也定在了这里，只剩下一堆怪物在屏幕上吱哇乱叫。我带着满足感放下手柄离开，留下后面跟上的人哭笑不得。

当然了，这个死机绝不是说机器有什么问题，估计只是游戏还没有彻底调试完成，难免存在一些BUG和问题——譬如说同屏人数一多，画面就容易出现拖慢和跳帧，尤其是后者，感觉是很明显的。

但完全可以相信，这些问题在正式版中都会得到解决；我们也完全可以期待，正式版中的华丽和爽快可以做得更好——个人再次推荐一下，就冲这个，值！





□文责/唯夜



战神：大场面、没嚼头

元气的展台主打就是这个战神了，现场的气氛还算比较热烈，虽然排队的人还算比较多吧，但展台有序的组织及足够的试玩台使得这里的排队时间相对地算比较短的，这点算是比较可人的。

不过呢，我很难没有杂念。在从接到试玩任务开始，经过摩肩接踵的国际友人堆，再翻过硬塞你宣传品的SHOW GIRL山，一直挤到展台入口开始排队，我脑袋里还一直在感慨，这样类型的游戏怎么现在就那么多呢？有一个三国无双还不够么？难道现在的社会人们积攒的生活压力就非要靠乱打系游戏这个小口子来发泄么？难道现代社会人与人之间的交流就如此的淡薄么？难道……别难道了我，队排完了，该我试玩了……

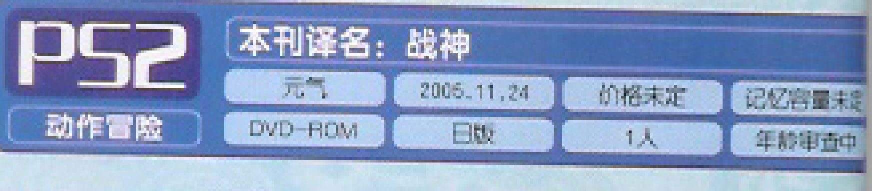
展台不一定多吸引人，但姑娘绝对强。虽说穿的也不算少，但该露着的基本都露着……绝赞，必须得表扬一下。然后就是甜腻腻的声音告诉你怎么怎么玩，我心说还用你教我？！不过人家姑娘也不容易，耐着性子听她说完，还得客气几句（怎么就这么累），然后才开始正式的试玩。

游戏提供了两个模式，一个是限制时间内比拼杀人数量，另一个是比杀死一定数量的敌人的时间，看谁快。姑娘跟我推荐的是第一项，因为这样花的时间比较少。这一看就是不知道咱是干吗的，俺啥都不说就选了第二项。闲话少说，游戏开始了！但见是漫山遍野的敌人像发大水一样向主角冲过来，哗哗的，别废话，砍吧我就！应该说试玩版做的还是比较小，只有一个草原的场景，然后就是像蝉一样的敌人，感觉很单调，非常单调。这种蝉应该说能力非常有限，基本就是被追着打到满地找牙的份，所以您只要稍微对此类游戏能够有一定的基础能很快上手。虽然本人一向对无双系列不是很热衷，但好歹对动作游戏也不能算是苦手，于乎噼里啪啦地打了一阵，相当的不亦乐乎，场也是眼花缭乱，比较好看。旁边的姑娘一个劲拍手夸我饺子（日语“上手”的发音），我说您别夸了，这游戏太简单了。

不是我存心想撅人家，而是这游戏确实有点争气，没法说。其他游戏如果试玩时间比较短那确实比较可惜。不过这个游戏如果谁嫌试玩时间短那谁可绝对是够一定水平了。光是这种毫变化的场地，再加上数量多多却不长脑袋的敌人，实在是让人没法打起精神来挑战，唯一快感也就是怎么琢磨怎么一次尽量多地杀死敌了。回想起来，这个试玩版本似乎对游戏剧情背景的交代非常有限，如果不是一直买杂志关的人上来就玩很难对游戏的一些基本情况有大了解，也就会更显得后面的战斗平白无味了。的出，战斗是刻意想降低难度，让一些水平比低的人也能体会杀戮的快感。但对见过太多此游戏的人来说难免会有眼睛起茧子的感觉，而低难度所带来的无聊感也是很难消除的。说话我杀满了规定的人数，一看时间，3分多一点。娘说恭喜您，这是今天最快的成绩，我一看可是吗，第2名花了小10分钟呢。不过这反而更增了空虚感，很明显这游戏就是给LU预备的，来的明显也都是LU，那我算干嘛地呢？骑马出起水手，冷暖自知。

往外走的路上，仍兀自琢磨，也许是社会压太大，也许是现在人总不肯坦诚面对他人，许现代人心理已经扭曲得必须要用这种手段发泄。要不怎么这类游戏就这么受欢迎？要不么这种游戏就这么多？要不怎么这里排队的人这么多？走到出口，突然冒出来一个服务生塞我一张DVD，上写“战神 试玩礼品”……

最后一个问题有了答案，但前两个呢？


PS2 动作冒险

本刊译名：战神

元气	2005.11.24	价格未定	记忆容量未定
DVD-ROM	日版	1人	年龄审查中



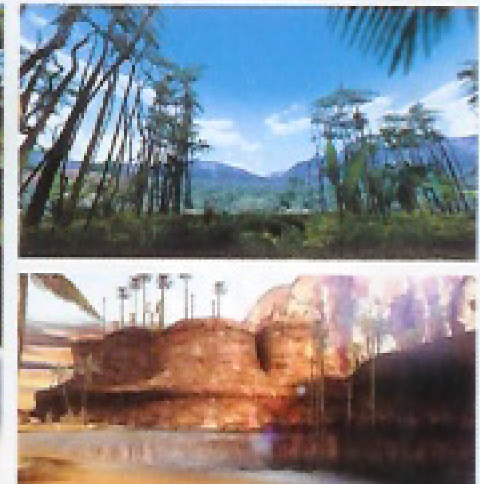


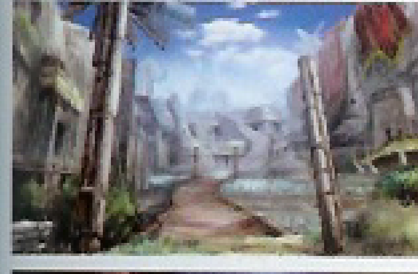


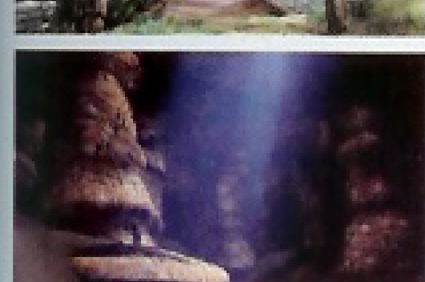




□文责/无无

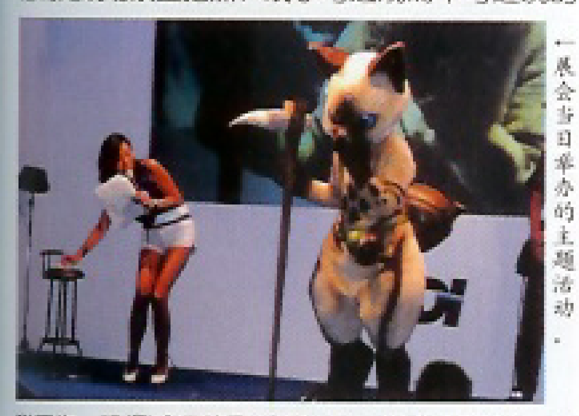




会场上掀起一阵猎杀狂潮的网络新贵!!

作为2004年荣获多项大奖的年度惊喜作品，新颖创意作品的代表，MH系列在05年也依旧保持了强劲的势头。先是年初的MHG成为了上半年游戏人数最多的网游作品之一，后又在暑假宣布MH2及MHP的消息。到了TGS更是厚道地推出了试玩展示，作为系列忠实拥护者的我当然要先玩为快，下面就是给大家带来的现场试玩报道。

MH2的试玩不仅在CAPCOM的区域里有，在日本最大的网络娱乐服务商KDDI的展区也有露面，而且还举办了最速捕猎的有奖比赛及专题活动。可惜的是现场禁止拍照，成了可远观而不可近玩的稀罕物。现场试玩的形式是4人一组合作进行，所以无论是玩的人还是围观的人都相对较多，很有气氛。CAPCOM的展台还给试玩者提供了珍贵的特制明信片作为小礼物。



←展会当日举办的主题活动。

MH2这次的试玩提供了2个全新的舞台，且各自登场的主要敌人也是新增加的雪狮子和裂风龙。系统方面新增加了太刀和弓2个武器系列，于是偶就不得不乖乖地排了2回队玩了2次。太刀的外观与前作的一些日本式大剑很相近，但更强调武器的攻击性，在攻击力和攻击速度上要明显地比大剑强，但不可防御。而弓的射程与攻击速度都要远比原先的炮系武器强得多，适合机动作战。虽然攻击力比较低，但可用道具合成出各种属性不同的箭来弥补。任务的形式也有所变化，分为主任务和A、B2个副任务。主任务当然就是捕杀区域里最大的怪兽了，完成主任务整个任务就算成功完成。副任务一般都是要求杀一定数量的指定怪物，或是采集、合成一定数量的指定道具等。前作的每个任务都会有免费的支给品出现，越是任务难度高，出现的支给品就越珍贵，到了G里更是根据乱数来决定支给品出现的时间。而本作则是先给一定的基础支给品，完成副任务之后再追加支给品，两个任务都完成之后出现的支给品质量会更高，当然副任务的完成也会影响报酬的质与量。试玩的时间限制是15分钟，并且分为日、黄昏、夜3个不同的时间段，在不同的时间段里，怪兽将会有各自不同的行为表现，其能力数值也会发生变化，个人认为这个设计非常真实，对游戏的影响也是比较大的。

偶首先进行的是雪山场景。这个场景很大，而且地貌特征非常明显。在山脚处是平原与海滩的构成，到了半山腰则是崎岖难行的山路，需要爬行，而山顶则是一派雪国风景，BOSS雪狮子也就出现在这里。它的体型要比飞龙大得多，攻击方式多为近身攻击，以及扔雪球等，不过移动速度并不是很快。它的一大特征就是经常会钻到地下，然后突然钻出来袭击，或是干脆就从地下逃到别的区域去了。实际试玩中感觉它属于体力与攻击高而速度较慢的类型，在近身战时它将发挥非常强的能力。不过还好，兄弟也算是有一定经验的熟练猎人了，若不是同队的日本兄弟死的次数太多，就能将它拿下了。

之后进行的是山地场景与裂风龙的殊死较量。山地的地形并不是很复杂，但裂风龙的实力确实是很强。它拥有飞龙的翼和爬行类动物的爪，在地面及空中的移动速度都很快。而且飞龙系的看家本事咆哮它可说是学到了精髓，不仅威力强，范围也很强，很难能近得它的身，同队的一个用铁锤的兄弟就苦于移动速度慢，基本上大部分时间都是追着龙跑，难以伤其分毫。其强大的实力可见一斑，在参与TGS的几天里，我就没见到过哪4位能把这条龙拿下，看来正式版中它也会是一个强敌。

MHP的试玩区在SONY的PSP区里，一样是禁止拍照。PSP的表现可以说是相当的不错，虽然是掌机作品，但在声光效果上丝毫不逊色于PS2，16：9的屏幕显得更有表现力。MH是一个操作比较复杂的作品，需要用到的键位比较多，而开发商巧妙地利用技术弥补了这一缺陷，使作品在PSP上也能舒服地进行操作。作品的整体效果非常好，发售日期定在12月，看来到时候我也得买台PSP来试试了。

PS2	本刊译名：怪物猎人2			
动作冒险	CAPCOM	2005年冬	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

□文责/无无

9月20日星期二上午，本猴一到单位，就看见大家都围在风林的位子上，仿佛在抢购销价处理的白菜一样。生性好事的我凑上前去一看，好家伙，原来是PERFECT和唯夜他们从东京归来，带回来一大堆叫人垂涎欲滴的东西。可惜由于时间仓促，我竟然忘记叫他们帮自己带点什么东西回来，正当本猴后悔不迭的时候，木头君突然向我投来了安慰的目光，并且塞给我一张光盘。猴子定睛一看，原来是期待已久的《大神》试玩版，这下子可把本猴乐坏了。谁知道木头悠悠地对我补了一句："拿去写一篇试玩报告，1500字以上，然后把光盘交还回来。"真是*＃￥@%*……

话虽这么说，（怎么说呢？刚才的乱码？）本猴还是接下了这个光荣的任务。毕竟《大神》是CAPCOM旗下CLOVER工作室的作品，取材于日本古代传说，讲述的是一只叫做"天照"的白犬用"笔神"的力量拯救世界的故事。自从一年多以前看到上部游戏的宣传动画之后，本猴的心旌就已经在为它荡漾了。然而那毕竟是现成的动画，当时有不少人质疑它在PS2上作为可操纵的即时演算画面的可能性，而这次的演示版，给了大家一个铿锵有力的回答。

本作是真3D动作角色扮演游戏，这就意味着游戏的自由度将是相当高的。严格地说，如果不是水墨的渲染，很多玩家都会把它看成是《赛尔达传说——风之韵》的姐妹篇。同是全3D的游戏构造，同是3头身的Q版人物，同是"咿咿呀呀"听不清的语言，（大汗……难道这两个游戏里的人平时也是那么说话的吗？如果说GC版赛尔达这么做是为了节省容量，那么PS2版的大神又是为了什么呢？由此可见本作占用了很大的容量在人物和背景的描绘上）这些要素使许多玩家对本作的游戏性产生了极大兴趣。不过既然这部作品是由《幻侠乔伊》而出名的三叶草工作组所做，那么质量绝对不是什么问题。本作不但使用了流行的卡通渲染，而且渲染的画风是传统的水墨风格。想不到这一源自中国，在宋朝和佛教一起传至日本的艺术形式能够被游戏制作者采用，并且在游戏里还原得活灵活现，栩栩如生。整个游戏的世界就是一篇写意的水墨画，玩家操纵主人公在里面奔走，就如同在欣赏一部水墨动画片一般。啊，又找到那种《小蝌蚪找妈妈》的感觉了！相信这种原汁原味的东方笔触可以打动不少人，让更多



淡淡丹青彩 浓浓水墨风

的西方玩家通过游戏了解东方文化的魅力，在这一点上，我们还要感谢CAPCOM才对呀！

由于本作是真3D动作RPG游戏，所以要用到PS2手柄的左右两个摇杆。左摇杆控制白犬行动，右摇杆可以转换视角。□是撞击，×是跳跃。在墙壁上再按一次×可以实现蹬墙跳，从而到达更高的地方。撞击可以破坏一些罐子啊什么的，玩家可以从里面取得钱币或者道具，这对冒险将有很大的帮助。此外这只白犬还会在河中游泳（狗刨儿？），所以玩家们冒险的区域可能不仅在陆地上。此外操作中最注目的要素就是"笔神"了。说到"笔神"，这个故事情节还真的和中国的"神笔马良"有些相似。主人公——也就是白犬天照，从笔神那里得到能力之后，就有了逢山开路、遇水搭桥的本领。获得笔神能力后，在游戏中按住R1键握笔，按□键下笔。（和生化系列中举枪与射击的键位相同）注意按住□键后可以用左摇杆来运笔，画出你想要的东西。不要担心自己的画技，只按照规定在一定的地方涂满墨汁，就可以达目的，这和JET SET RADIO里的街头涂鸦是个道理。在游戏中，玩家需要依照不同的要求画出不同的东西，这样才能够推动剧情前进。

当敌人在画面中出现的时候，可以用□键并消灭敌人，但是不要忘了，"笔神"除了能帮你解开游戏中的谜题，同时也有着杀敌的效用笔在敌人身上快速划过一道线，并且立刻松手，笔神就会像利刃一样把敌人切成两半！此游戏中也存在着"一闪"等攻击方法，这些就要大家自己去研究了。

虽然《大神》这部作品如同它自己的名字一出众，但是要说它里面没有缺点也是不客观的。方说，游戏的画面虽然新颖，但是有的地方很模糊大概是为了遮掩PS2机能不足之处：战斗中使用神时所有敌人都会被定格（时间停止？克塞？）所以战斗也未免太容易了一些。当然了，本游戏里用神笔切掉的只是几条杂鱼而已，也许到大BOSS的时候情况会有所不同吧。毕竟大家还没有见识到真正的Boss是什么样子呢。有一点不能让人接受的，就是游戏的发售日期居然是2006年春天！难道还要本猴再等上吗……不过猴子也只好满怀希望地等下去了现在猴子唯一盼望的就是到时候这部作品不会水，真正体现出制作人独特的匠心。

PS：昨天在街上居然看到了本试玩版的盘……真是无奸不商啊……不过各位也可以好体验一下了。如果大家觉得用一张D盘的价去换一个"体验"的机会，是一件划得来的情的话……

PS2	本刊译名：大神			
角色扮演	CAPCOM	2006年春	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	审查中

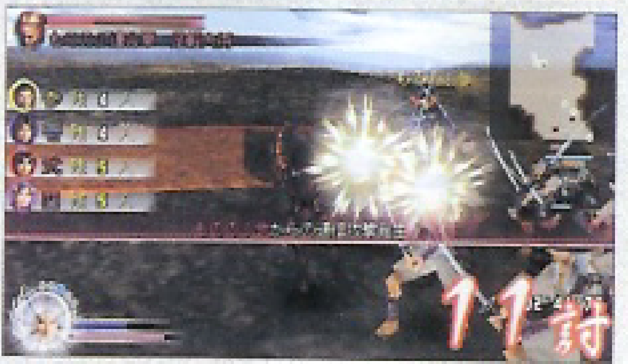




□文责/猴子







地利与人和：“缩水”版的掌机战国

PSP	本刊译名：战国无双			
动作闯关	KOEI	2005年12月	价格未定	记忆容量未定
	UMD	日版	人数未定	年龄审核中

今年光荣的《无双》系列和各大掌机的合作可谓密切，大人气作品《战国无双》登录PSP的消息更是引来了许多人的关注。我自己非常喜欢掌机，看到SCE的PSP展位之后便决定先去找一找这款《战国无双PSP》。

在SCE展区转了片刻，我找到了这款游戏的试玩区。试玩区在SCE主展台旁边，靠近白色PSP主机的展示区，试玩台嵌在布景墙中，打着柔和的橘黄色聚光，布置得非常漂亮。虽然试玩台占了地利，但现场情况却令人觉得有些意外，四台试玩机中有两台空着，工作人员也没有进行特别的宣传，一副“想玩随便”的架势。虽然应者寥寥的现场使我感到有些疑惑，但不用排队毕竟是件好事，我走上前去，戴上专用耳机，开始体会这款掌机上的战国传奇。

游戏的基本模式仍然是“无双演武”，最初可以选用的六个角色和PS2版中相同，我选择了上杉谦信。之后进入剧情介绍……看到的是完全胡扯的故事。剧情中说，为了实现一统天下的大业，诸多战国大名分成了几个“联盟”共同举事，为讨伐其它联盟而展开征战。上杉谦信所在的“东日本联盟”中包括武田信玄、真田幸村、女忍者、伊达正宗、今川义元等武将，一上来大家便相互鼓励，决定在“联盟”中展露各自的锋芒。说实在的，我虽然对战国史一知半解，但还是怎么琢磨怎么别扭。不过话说回来，这样的剧情安排也是必然的。在容量限制下，为每位武将单独准备路线不太容易，并且作为新作，在流程上也需要有所创新。毕竟，《无双》系列的魅力之一就是这种“假如”的设定，“什么事都可能发生”才有趣嘛。



开始合战，这一场是“三方原”，武田信玄和德川家康对阵的的著名战役。谦信在这场战役中给信玄当先锋……不管了，玩过再说。一上来展示的是一个棋盘格式的战场地图，看来游戏模式和《三国无双PSP》类似。在这种模式中，一场战役的阵地会分成若干小地图格，战局也分成许多回合，两军交替进行。在每个自军回合开始时，玩家要让自己使用的武将沿着地图格的走向进军，如果到达位置有敌军，则进入动作战斗模式，开始一次小规模战斗。每场小战斗都有不同的胜利条件，其完成结果将影响下个回合中武将的行动。

既然明白了攻略方法，就实际打一下看看吧……上杉谦信向着敌阵进军，进入小战斗。战斗地图非常狭小，速度快的武将基本上跑个十几秒就能从一头跑到另一头。操作键位和画面显示基本和PS2版相同，对原来的《战国无双》比较熟悉的玩家完全可以依靠原来的经验去玩。发动攻击时的操作感比起《三国无双PSP》来有了一定程度的提升，斩击的感觉已经接近PS2版，而且连击过程中的方向转换似乎还灵活了一些。

画面显示和PS2版最大的不同点是武将体力槽上方多了一个表示战斗完成状况的大字，最开始是“优”，如果拖延时间过多，这个字会依次变成“良”“可”，再过一段时间还达不到胜利条件，小战斗就会败北。无论胜利还是败北，战役都会继续进行，但如果武将战死就OVER了。如果以“优”结束战斗，下回合中可以前进三阵，也就是走三格，评价每降一级，可前进的格数减一，败北的话下一个回合就不能动了。玩家可以在每场小战斗结束的清算画面时再次确认该次战斗中所花的时间和最后的评价。

小战斗中还有可能获得武器和道具，除了PS2版《战国无双》中出现的道具外，还有可能获得掌机版中的独特道具“术符”。术符是一种战略性质的道具，每一种都有不同的效果和范围，可以在自军回合的开始时选择使用。这些术符中有的能给敌军捣乱，有的能提升己方能力值，令人联想起桌棋游戏中的效果卡片。当自己的武将能力值还没有修炼到较高水平时，术符会在较为艰难的战役中发挥很大作用。

根据战局发展，在一些回合中会插入剧情，例如伏兵、敌军武将奇袭本阵等等，如果玩家在进军策略上不作出对应，就有可能导致整场合战的败北。虽然这可以说是一种战略成分，但比起PS2版的即时事件，毕竟还是欠缺了一些紧张感。

当玩家操纵的武将攻入敌军本阵并打倒主将后，整场合战就获胜了。战役中得到的武器和道具可以继续保留到下一场合战中。完成试玩后，我深切感觉到，在这种系统下，完成一场战役需要消耗相当多的时间，只这场“三方原”花掉了差不多半个小时，幸亏试玩的人不多，否则想在这里看到合战的胜利大概相当艰难。虽然战役中可以进行中断存储，但如此长的战斗流程是否能受到掌机玩家的好评值得怀疑。

后来，我在光荣展位上也看到了这款游戏的试玩台，并且发现这里的玩家比SCE展区多得多，每台主机后面都有不短的队伍，甚至还有许多女孩子。我觉得这种差异有些古怪，就上前问一位试玩者为何不去SCE那边，他很干脆地答道：“那边不让拍照”，我这才恍然大悟。看来，展示方针和展台人气的确有着密不可分的关系。

□文责/薯子





假做真时真亦假，新若做旧旧还新

鬼武者，在二代达到了它的巅峰，在三代遭遇了不大不小的滑铁卢；当初C社说这个系列在此完结，这种鬼话当然是从一开始就没人信——随便编个理由，死人就可以复活，更何况系列作这种东东根本就不需要理由。但CAPCOM还是够厚道，还是坚持给出了推出“新鬼武者”的理由——老的故事完结了，这是新的篇章：打完了信长，该打秀吉了。

在“新”鬼武者中，首先值得高兴的是，C社浸润多年的正牌打击感在体验版依然得到了很好的体现。其实这个问题本来是根本不必担心的，可怎奈CAPCOM最近干过犯混的事，包括在打击感上也玩过另类。再加上看过之前的一些介绍，总觉得这次的作品多少竟有一些“乱斗”的喧哗感，所以对于游戏的手感具体如何，心里竟开始打鼓，直到拿起手柄砍出第一刀的时候，这颗心才算放下来。手持重刀的秀康(灰烬之苍鬼)动作厚重，当然了，可能在一些人看来，是滞重得有些过了。不过就我个人感觉来说还好，在攻击的速度以及刀本身质感的体现上找到了一个不错的平衡。当然了，具体这个平衡点到底找得怎么样，还要看成品出来后，其在众多敌人的攻击方式和速度等方面设置得如何。



出于个人偏好——我玩游戏的首选是纤弱的女性(哪怕只是看上去如此)以及灵活性，所以试玩时用得更多的是十兵卫……茜——真是好名字，弄得我总忍不住想起二代来，然后就浑身不自在。

茜是明显的速度型，其一招类似于升龙的招式在试玩版中兼具实用性和威力。使出这招时茜会在身周卷起旋风并旋转上升，在打击到大体型的敌人时，由于一般不会将其挑飞，茜的旋转就会明显减速，这时一下下的削斩节奏分明，打击感十足，确有一种刀刀入肉的感觉。我相当喜欢用这招攻击，那种力度感十分舒服。

而说到这个问题，一个比较突出的变化就是各角色的招式明显变多——不要单纯理解为招式外观很多，那个在之前几代也都不缺。但关键一是在于，此前的作品中出招虽然不乏华丽花哨，但需要输入的按键其实都相当简单；二则是在于，一般对于一个中级者以上的玩家来说，他就基本已经不关心、或者说用不上游戏中设定的绝大部分招式了——那个时候要追求和掌握的其实只有一招，就是一闪，其它的都是浮云。

不过在这次的体验中，则可以比较明显感觉到，需要配合方向键指令使出的攻击变多了。而更重要的是，游戏好像就是在鼓励玩家用各种招式与敌人进行你来我往的对战——换句话说，个人觉得一闪要素有所减弱，游戏似乎从一个突出强调瞬间反应的ACT演变成了一个比较常见的混战型动作游戏。老实说，这种感觉令我比较不爽

当然了，很有可能是我的技术差劲，这才导一闪使得不顺，但无奈试玩时间实在有限，再上“肩负任务”，毕竟比不得可以在家里安心着屏幕修炼呀。不过在游玩中，一闪还是使出几次的——我当时使用的是秀康，在一闪发动时候，感觉整个画面都有一个明显的定格，当了，这是特效，不是机能问题。我不否认那一看上去非常有力度感，但未免有些过于迟缓了一闪的节奏突然变得如此生猛刚烈，估计会使一时间难以抓到连闪的时机。

说了内部的系统，那么再回到“外部”来——游戏的开场动画保持了系列的一贯水准饱富气势；面对突然来袭的无数魔物，秀康一冲天秒杀掉十数层楼高的幻魔，的确是帅酷备。不过就个人感觉，等到实际开始游戏的时候那种粗糙感就比较明显。画面不够精细，色调暗，总体感觉比之以前没有什么进步。

这次的试玩提供给玩家两个选择：你可以体游戏的前两关，也可以直接去选任务模式，上就开打。选前者当然可以看剧情啦，但怎奈我漫长的排队中已经看了无数遍，无非就是新的恶对抗，而且最后要打一个BOSS，使花很多时打不了几个人，不爽。于是上去直接选了茜和康合作的任务模式——其实也就是在一些场所限时击倒多少敌人之类的，砍杀的感觉还不错敌人的AI反应也是值得肯定的，但屏幕上会经常出来“你得到了多少经验值”，总让人觉得不是么硬派。希望成品中要做出对战某些敌人时必须要有一定的等级可能打得过的设定吧。

PS2	本刊译名：新鬼武者·梦之黎明			
战国动作冒险	CAPCOM	发售日未定	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	年龄审查中

□文责/唯夜

KONAMI的展台还是蛮热闹的，猥琐小岛整天介在台上脱口秀，MGS4更是吸引了更多人的注意，WE在PSP上刚冒泡，最需要的就是造势，总而言之，什么该有什么热闹，都有了。哎，不留神走到KONAMI展台的最偏僻地方，要说这个地方阴森森的，还真有点让人心里犯嘀咕，最主要的是没有展台小姐……这里有什么？一看，这不是恶魔城么……NDS还好，有不少人试玩，似乎这个已推出的作品对他们仍有无比的吸引力。再看PS2的这个“恶魔城·黑暗的诅咒”，排队的人就不是很多，你们不玩正好我玩，走着。

排队的时候先找了个资料看着。原来作品的主角是以前曾为吸血鬼伯爵效力的一名炼金术士，但因反对吸血鬼伯爵的一些做法，最后破城出走。但这种事一般都会招致横祸，于是在吸血伯爵手下效力的另外一些炼金术士察言观色，暗中帮主子杀死了主角最爱的妻子。于是主角毅然重回恶魔城，为了死去的爱人复仇。听起来还是蛮不错的，一反系列一贯的守护者家族与吸血恶魔的争斗，而是以“因爱复仇”为主题展开。而且主角也不再是西蒙家族或是伯爵的少爷了，以一个原本帮伯爵做事的人的出发点来看整个系列的传统设定，定会有一些特色。

想是这么想，实际上想这些的根本出发点只有一个：那就是希望这个恶魔城别再像上次PS2上的那个那么垃圾了！但玩完之后我的心情只能说出4个字来：事与愿违。别看资料写的天花乱坠，如果系统还是继承上次PS2版那个垃圾系统的话你让人怎么有心情体会那些故事背景？依旧是那种3D构造出来的那种游戏画面，给人的感觉依旧是非常的要命，而且上代最要命的手感问题没有得到根本性的解决，毕竟这种3D环境下的操作若想实现恶魔城系列那种传统的手感与道具调配等基本是不可能的，再加上一些建模上的问题，像前作那样很多无法解决的“软性BUG”估计也是不可避免的。好在游戏刻意向月下的模式做了贴近，这样的话感觉手感要比前作稍微好一些，但改进也终究是有限的。

光发牢骚也是不成的，毕竟游戏系统还是有一定变化的。因为主角身份的变化，自然会加入一些新的要素。比如使魔系统，之前的恶魔城也是有这个系统的，但新作更加强调使魔的作用，使魔有3个状态模式，玩家可以自由地使用命令来切换。每个模式都有不同的特性，需要玩家好好把握，比如有强调攻击的模式，还有强调防守的模式，此外还有由电脑自行做出判断的自由模式。除了在战斗中发挥作用之外，还有一些使魔可以在解谜时发挥作用，尤其是在解一些特殊谜题的时候，足见本作中使魔的重要性，看来了解各种使魔的特性也是很有必要的。



此外，主角并无高贵的SM血统，所以不一定非得拿鞭子抽人，游戏中就提供了很多种类的武器供您选择。试玩版本中就可以使用刀剑类武器，还有长枪，打起来也是挺爽的。宣传单里说的有多少多少场景出现在试玩版里基本是看不出来，而且被前作的“完美”系统气得我也是没有打完前作，也就看不出场景与前作的区别。但似乎经验值系统又复活了，这样玩起来就有意思得多了。虽然体验版的内容还是比较有限，但从这些系统变动不难看出，作品是很明显地在往月下的系统靠。

玩过之后总的来说没啥感觉。因为其前作的“高素质”，本身就对这个作品一点也不期待，试玩之后这种心情也是没什么改变，虽然说系统向月下的贴近让人看到了作品的一丝希望。但我就不明白，这个游戏干吗非要做成3D的？一种东西就有一种最合适的表现方式，你上饭馆里买皮鞋谁也不卖你。别跟我说KONAMI赶时髦，HUDSON在XB360上都出2D作品，我就不信你KONAMI就非得跟这装什么X。以前很痴迷月下那时，总期望月下续作做得更加美妙。美得掉渣的画面加上绝美的渲染表现出古典的神话氛围，浑厚的交响乐或是俏皮的夜曲不时穿梭在耳边，玩游戏像听音乐会，这才叫艺术，这才叫享受！

只是，急功近利的KONAMI是无法体会这些的。

背负着革新任务的系列最新作



PS2	本刊译名：恶魔城·黑暗的诅咒			
	KONAMI	2005.11.27	价格未定	记忆容量未定
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	年龄审查预定



经典是否可以重复?BH4将给你答案

PS2 | 动作冒险

本刊译名：生化危机4

CAPCOM	2005.12.1	价格未定	记忆容量
DVD-ROM	日版	1人	18岁以上

用“话题作品”来形容《生化危机》系列真是再合适不过了。尽管它的地位早已不如当年那样显赫，销量与巅峰时期相比也只能说是差强人意，但是只要有关于它的消息出现，就总是能吸引足够多的眼球。《生化危机4》以其革命性的进化和超高的游戏素质获得了普遍的赞誉，而CAPCOM再度“背信弃义”推出PS2版本的举动又将它拉进了争议的漩涡之中。不过站在玩家的立场上来讲，业界的勾心斗角和利害冲突与我们并没有太多直接的关系。我们更关心的问题是这款PS2版的素质如何？以PS2的硬件机能是否可以完全还原NGC版的精美画面？CAPCOM对于NGC版的BH4可以说是付出了十分诚意，那么在PS2版中我们还能看到这样的诚意吗？怀揣着这些疑问的人可以说是绝对不在少数，TGS上PS2版BH4试玩台前长长的等候队伍就证明了这一切。

本人并非任何一种主机的“饭”，自认为对各个机种还是能做到一视同仁的。不过对于PS2的手柄，却免不了要犯一下嘀咕。前一阵子同是CAPCOM出品的《杀手7》就很让我不爽：NGC版的手感明明非常出色，怎么到了PS2上面就完全玩不转了呢？其实，PS2手柄的优势在于键位中规中矩，不管什么类型的游戏都可以通吃；但反过来说，也就是没有个性，对于一些特色鲜明的游戏不能做到完美适配。BH4采用的是类似于FPS游戏的操作方式，很多细节设置是为NGC手柄的“一大三小”键位量身打造。移植到PS2之后，无论是在摇杆精度还是在键位设定上，都免不了要打一点折扣。不过也许是早已有了心理准备的缘故，实际试玩之后倒也没觉得有太大的问题。不如NGC版那么得心应手是肯定的，但比起《杀手7》PS2版那种生涩的感觉来还是要好多了，算是合格吧。



画面肯定也是大家关注的焦点之一。PS2的硬件机能稍差，这个是明摆着的事实。不过PS2都已经发售这么多年，如果还没完全吃透硬件的话，CAPCOM也算是白混了。负责任地说，PS2版BH4的画面并不会比NGC版差到哪儿去。在某些细微之处或许会有一点差距，例如光影不太柔和啦、物体的边缘有少许模糊啦……不过我还没无聊到盯着屏幕去玩“大家来找茬”的程度。某些场景中偶尔会出现不太严重的拖慢和跳帧现象，不过CAPCOM也承诺了在最终发售版本中会有改善。一句话，PS2版的画面仍然足以让每一个玩家由衷赞叹。

接下来得说一点更加实质的内容：新增要素。其实本刊之前也作过相应报道，大家可能也已经看到了在PS2版中将要加入的恶搞隐藏服装等东东。而最重要的当然还是以Ada Wang为主角的新游戏模式：The Another Order。从我们所得到的情报来看，可以很高兴地告诉大家：CAPCOM在这个模式上付出了足够的诚意，决非敷衍了事。本模式中共包含了五个章节，并且有对应的新场景、新剧情，甚至还有新制作的CG动画！NGC版BH4中虽然也有可以操作Ada进行游戏的Assignment Ada模式，不过那只是一个附加的Mini Game而已，而The Another Order模式则几乎可以看成是“双主角”系统的复活。当然，这毕竟是个附加模式，和Leon的游戏流程还是不能同日而语，但作为一个移植版本的新增要素来讲已经可以给足十分了。

再具体的来讲，这次Ada将拥有更多独特的动作招式，在武器装备方面也更加丰富。她的手枪型号与Leon所使用的并不相同，可以装弹21发。她使用的霰弹枪在威力、装弹量等方面的性能也与Leon的有所差异。既然是一个完整的游戏模式，匕首也是必不可少的装备。除了用于与敌人之外，Ada也需要用到匕首来解开机关谜题。Ad有一件令人颇为兴奋的独有装备就是她的绳枪。过NGC版的朋友一定还记得Ada的第一次出是她用绳枪从屋顶垂下，开枪击退Mendez Leon。利用这件道具，Ada可以进入到很多无法进入的地方，例如爬上屋顶等等。

使用Ada进行游戏的另外一个重要意义就开NGC版中很多悬而未决的剧情疑问。例如在开始，是谁敲响了钟声召唤走了攻击Leon的村答案终于可以揭晓了：正是ADA。在The Anot Order模式中Ada的第一个任务就是去敲响教大钟。在这个模式中也会有与另外一个“谜物”Luis相关的剧情，借此我们可以更多地了的幕后故事。尽管我们现在还无法得知事件貌，但可以肯定PS2版会帮我们揭开众多谜底到这里不由得冒出了一个念头：在NGC版中留那么多的伏笔，难道CAPCOM从一开始就打主意要出PS2版了吗？可怜的三上大人啊……

对了，几乎还忘记了一件“至关重要”的情：在The Another Order模式中Ada可是旗袍出战哦！比起Assignment Ada模式中工装来实在是要妩媚太多了。NGC版中Leon头随着人物动作而飘动的头发一定给你留下刻的印象，但是在Assignment Ada模式下Ad头发却是不会飘动的——毕竟只是一个Mini Ga人物建模精度比起主游戏来要相差不少。不PS2版中Ada既然已经升格为“第二主角”，也拥有了同等的待遇。我们的Ada看上去越美丽和真实了！总之，每一个生化拥趸，让欢呼和期待吧！

□文责/待菜







平凡中流露出的几抹亮色 或是，我们尚未得见全貌？

这是个看上去比较……怎么说呢，有些“大众脸”的游戏，至少给我的感觉是这样。从体验版来看，作品整体就是那种典型的非暴力型美式动作游戏——以考较玩家操作技巧为主，在很多地方需要结合自身的技能和动作来解谜并前进。

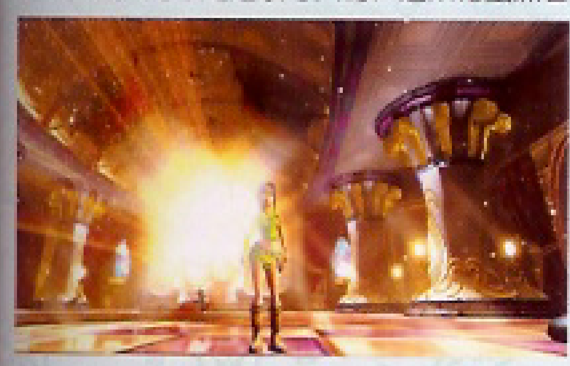
游戏中的妖精公主Kameo具有典型的“西方眼中的东方女性”的特征，整个世界的构筑也带有幻想式的卡通风味，在战斗的压力中也会流露出几丝轻快的趣味。不过，还是那句话，与同类游戏相比，我看不出太多它独具的各色来。

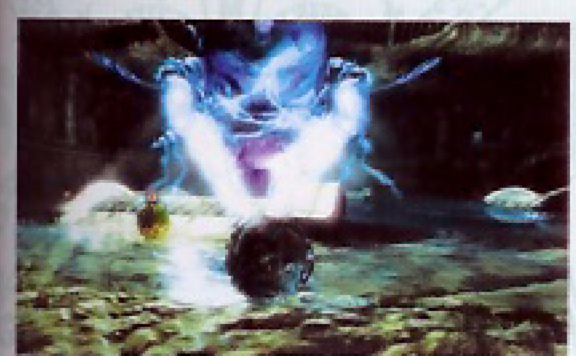
通过试玩可以了解到，妖精公主的主要能力就是变身——X、Y、B会分别对应不同的变身形态，每种形态的特性和攻击方式都大大不同，很多时候前进路上的敌人、障碍等等，都需要思考后结合不同的变身能力来解决。变身之后，L、R以及L+R键都会对应不同的动作或能力，屏幕下方随时会保持键位提示，算是十分体贴。

其中一种变身是化成一头银白色的猩猩（或者说熊？），看其外观应当属于那种强力破坏型的，不过就实际体验而言，这种形态感觉倒是用武之地最少的，至少包括我在内前后许多玩家都很少用到这头猩猩……只有在试玩一开始的时候，需要靠它来攀爬墙壁而已。看来果然是人不可貌相，猩猩不可斗量，难道在正式版中，它竟是一个技术型的角色？

另外一种较为常用的形态是……乌龟，没错，当它趴在那的时候分明就是乌龟。但严格说来，这只“乌龟”其实更像是一个钢铁外壳，透过缝隙，你甚至还能看到公主蜷缩在里面。不过又笨又慢的乌龟能做什么呢？可别小瞧它哦，这只铁乌龟爬起来可——还真是挺慢的……几乎就是在蠕动了。不过重点在于它按住R后的原地蓄力滚动，按键的时间越长则蓄积的能量越大，松开按键后这变成球的铁乌龟就会直冲出去，凭借这个能力，公主可以冲上斜坡、横越沟壑、撞毁障碍，以及对敌人造成伤害。大部分的试玩时间中，可爱的公主都会变身成这只可爱的乌龟。

此外第三种形态是比较强调攻击的——一朵面相颇为凶恶的“食人花”。但正如前面说到的，这个游戏的绘制风格不是追求写实的，这朵花虽然看上去蛮凶的样子，但竟还有可爱的韵味在里面，就好像万圣节的鬼脸那种感觉。食人花的攻击主要就是靠拳头，而L+R一起按下的话它就会钻地潜行，再按一次，它就会以升龙拳的样子窜出来。在游戏过程中，会遇到敌人躲在一个周身全是尖刺的盖子下，这种时候就要靠这个“缩地升龙”来掀翻它了。





这次的试玩场景局限在了类似城堡的环境中，所以此前官方放出的那些美丽的“外景风光图片”也就无缘得见。那么仅就目前看到的而言，画面算得上不错但没有什么令人艳羡的地方，相信这也与游戏的整体风格有关。试玩中没有遇到那种与大群敌人作战的场面，不过敌人的AI反应和配合比较合理，值得称赞——近程干扰，远程的则躲起来扔炸弹，个别时候还真令人有些火大。游戏自开始穿越了两三个场景后，就来到了一个颇为复杂的场地，在此“区域”和“层”的概念得到了明显体现，它们在一定程度上互相独立又各有交织，最后就形成了一个颇为复杂的空间。在这里主要考较的是在“乌龟球”形态下的跳跃技巧，也就是在这里，我数次从场景边缘摔了下去……果然我是此类游戏的苦手啊！好在摔下去不是即死，只会损血，希望正式版也会这么体贴吧。

总体来说可以看出，游戏并不是要追求多大的创新，但就在这份熟悉中，我们可以感受到制作商在level design方面扎实的基本功，以及在系统要素的采用和设置上那种切实的态度。别忘了，它的开发商可是RARE，当初任氏平台上一批经典的制造者。这种以“技巧”、“跳跃”、“灵活解决方式”为关键词的类型，RARE做起来可是驾轻就熟。其实上面评述半天，我们本不必要求它做出多么另类或特立独行的东西来，只求一个成熟完善的系统就好。若真如此，也不枉我在试玩现场排队四五十分钟苦苦等候——不过话说回来，体验之后的赠品非常好，KAMEO的特制年历哦。



本刊译名：妖精公主·神力原理			
RARE	2005.11.22	价格未定	记忆容量未定
DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

动作冒险











The Abyss，陷进去了，是上还是下

转眼新的传说就要再度来临，若要从去年年底的复活传说开始算起，一年之内出了三部传说正统新作当不为过。若要再算上什么神乐移植版永恒复刻版，那俨然这一年多以来我们的眼前飘动着无数的tales。推出的速度越来越快，这令玩家都觉得有些恐怖，但传说系列一直是卖得不错的，所以说厂商和系列fans似乎都陷进去了——不知这最新一作深渊传说，Tales of the Abyss，是否也有几分暗喻的意味在里面呢？不管怎么说，从悠远到深渊，间隔还不到5个月，这对于一个有年头有分量的系列来说，无论如何都难免令人觉得“太快了一些”，那这即将到来的一作会有怎样的表现，不妨来先睹为快。





但虽说先睹为快，其实是快意不起来的，说是管中窥豹还差不多——现场试玩人山人海，NAMCO方面分给每个玩家的体验时间也就是那么可怜的一点。时间一到，不用服务人员来提醒你，游戏自动黑屏然后跳出一个对话框，提示你“到此为止了哦”——不管你此前玩到哪。如果你不幸花了很多时间在研究菜单和风景上，那很可能还没打几仗就只好走人了……所以说，我也只能把在这点儿可怜的时间内得到的感受给大家说一说。

首先一个最重大的转变就是，敌人在地图上是可见的了！不再是踩地雷的遇敌方式，我个人相当喜欢这种设定；不然的话，总有一种没谱儿或者是“被人家说了算”的感觉。但在体验中，暂时还没有发现对应遭遇前敌我双方的具体行动而产生“先制”或者“偷袭”的设定——比如说，被敌人撞上屁股而进入战斗的话该是“不意战”；而从敌人背后摸过去开打就应该有“先制”的情况——不过这些我个人在实际战斗中都没有体会到。

说完了遇敌，那就该说说具体战斗了。在之前的排队等候中，看看屏幕上的演示是理所当然的事情，不过这一看可吓了我一跳：全3D的人物和场景没什么，可怎么感觉传说的基本精髓“线作战”也没了？！光用看的话真会觉得作战也变成了真正的3D，从各个角度都可以移动和进攻……这、这不成星海了吗？

好在拿起手柄后就安心了，原来那些“真3D”基本只是用来看的，主要是出于画面表现和镜头运用的目的，真正的运动，还是“线性”的。不过既然是体验版，各位角色的技能什么的当然也没得变化和更换，由于缺乏“热身”，前面的战斗上得场来基本是一顿乱砍。不过好在也够喧哗热闹，四个人有剑技有魔法，还有一个小女孩儿骑在一个超大玩偶上“乱打”，超可爱的感觉。

至于招式方面，目前虽然不多，但对地对空特性做得分明，一眼就可以看出。使出的方式与系列传统一样，配合简单的方向键就可以发动。个人觉得作战画面比例的即时缩放有些问题，的时候不方便对全局进行掌控。

游戏的画面基本上中规中矩，人物方面很好地再现了藤岛康介的人设，很多细节之处勒得都很认真，藤岛的fans要感动了。另一方这次的作品依然是基本全程语音，只可惜在那种环境下，没时间也没条件去细细体会这个只好把对话快速按掉。不过大概情节就是众人找一群可爱的小动物讨个说法，因为它们偷粮食——当然了，正式版不会只是这种剧情的。

在试玩版中，找到那种小动物（它们应该贯穿这个游戏的“吉祥物”一般的存在了）会得到一种“地图能力”——就是说像时下一游戏那样，在人物行走的大地图上直接使出的能。具体来说就是发出一道火焰，在将来的完版中肯定与解谜和开辟出新道路有关，不过在验版中还没有看出什么功效。

通过试玩可以得出的一个大概印象就是，本的质量应该处于一个稳定的层面上，当不会有么大的起伏。不必把太多期待放到突破上，同也不必太担心会失望。也许一样事物，进入稳的量产化后就是这样一种状况吧，这样到底是是坏呢？I don't know。

由于本作也是NAMCO方面近期的主打，所在TGS上为其单独开辟出了一块试玩区域，我千万苦地等了半天进去，又难免有些稀里糊涂地玩完毕，回头一看——咦，之前还在发放的赠品发光了已经？怎么偏偏到我这里……我好恨啊

PS2	本刊译名：深渊传说			
角色扮演	NAMCO	2005.12.15	7140日元	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	年龄审查中

□文责/唯夜

任天堂的革命创举

在纷繁复杂的世界中，万物都在遵循着一个不变的原则，那就是“物竞天择，适者生存”，言下之意也就是“穷则变，变则通，通则久”。每一个事物在经历了诞生、成长、兴旺和衰退之后都会面临灭亡的危险，这个时候就要用质变来获取新生，否则只能坐以待毙。任天堂还不到生死存亡的关头，但是他所考虑的却是如何避免危机的来临，并选择在衰亡的迹象还不明显的时候就强迫自己开始质变。说岩田聪比盖茨和久多良木健聪明自然是不够有说服力，最多也只能说是岩田聪比他们早一步感觉到了危机。革命是除旧布新的良药，显然也是任天堂得以长期生存的法宝，任天堂的游戏历程就是不断改变自己的过程，于是玩家心中的任天堂总有一股他人无法企及的活力，这种活力无不体现在任天堂的游戏制作理念当中。今年，任天堂又要发起一次革命了，他的目标不是直接和索尼、微软对抗，而是用新的想法来渗透整个游戏市场，乃至要影响所有人。岩田聪的野心完全表露在了今年TGS的基调演讲中，就在他从口袋里拿出革命手柄的一刹那……

任天堂的革命历程

任天堂是游戏界的开山鼻祖，它的诞生就是对于家庭数字娱乐的一场革命。红白机奠定了家用机的发展方向，而GAME＆WATCH则是随身娱乐的先驱。任天堂的想法总是那么特立独行，从一开始致力于开发玩具的小公司一跃成为电视游戏的顶级厂商，这种质的飞跃是常人无法想象的。FC是任天堂完成第一个质变的阶段，而VB则是超前的第二次努力，只不过限于当时的泡沫经济，第二次革新成为了失败的尝试。但是任天堂的掌机却很快使它再次获得了超乎预期的成功。GB的道路不是很平坦，是后期的《口袋妖怪》给了它新生，在这之后的GBC、GBA则是稳稳地坐在了掌机界的头把交椅之上。这段时间里，任天堂的创新脚步从未停止过，GB的体积过大，于是任天堂推出了体形小巧但是屏幕变大的GBP，然而GBP的屏幕只能在白天玩，任天堂很快又推出了发光版，后来的GBC是为了顺应彩屏的需要而推出的最终版本，这一举措又为GB延长了2年多的寿命。到了GBA时代，GBA SP以及GBM的推出同样是任天堂对于原有主机不断革新的产物。至此，任天堂的传统掌机画上了圆满的句号。

NDS在发售之前，人们对它充满了怀疑，大部分人认为索尼的PSP将会从任天堂手中夺走掌机王者的称号，但事实证明，PSP只不过是一台小型家用机，完全体现不出掌机的特色，而NDS的创意是家用机无法实现的，所以虽然胜负还没有定论，不过胜利已经明显倒向任天堂的一边了。

与掌机方面的繁荣不同，任天堂在家用机却不是十分顺利。N64在美国的销量还算不错，然而在日本本土则完全被索尼的PS压制于下风，NGC更是连微软的XBOX都无法超过。面对这种状况，岩田聪难道会坐视不管吗？依照任天堂一贯的作风，大家应该会想到，新的革命即将到来了！





革命究竟彻不彻底

在人们期盼任天堂在家用机上再造辉煌时，“革命”的理念诞生了。今年E3展上，岩田聪拿出了这个神秘的盒子，除了外形和简单的介绍外，其他一切都被严格保密。低调的作风并不代表任天堂在向微软和索尼低头，相反，人们在惊叹PS3和XB360的华丽影像时，心里却还惦记着任天堂究竟要怎么“革命”，这就是任天堂的高招儿。于是到了今年的东京电玩展，XB360和PS3依旧还是影像，可任天堂已经开始把玩家的目光吸引到自己丰富创意的这一边了。

究竟“革命”能有多革命一直是人们猜测的热点，就E3上公布的情况来看，除了可以玩以前主机的游戏外没有别的创举，一切谜团都留给了主机的手柄。现在手柄也公开了，谜团解开了一大半，体感是这款手柄的最终奥义。革命的奥秘就在于此吗？最早在家用机中利用到体感要素的可是索尼的EYE TOY，任天堂的想法不是首创而是在原有基础上的更新，并且可以用新的手柄来模拟真实环境中的一些物品，它的应用肯定要比EYE TOY广得多，只是要看有多少厂商愿意为这份创意而付出努力了。

革命之前给人的感觉非常神秘，因为任天堂的秘而不宣使所有人都一头雾水，甚至也有人作出了假象的游戏影像，那就是利用头盔和体感设备将玩家带入到游戏的世界当中，这些想法都太超前了，也不太可能实现。这些说明玩家对于革命的期望太高了，任天堂所标榜的创意吊足了人们的胃口。如今手柄的公布也可以说是非常受关注，不过造成的震撼影响似乎没有想象得那么强，关键就看以后的软件支持了，再不济，起码还有以前的软件可以玩，任天堂这手即便不能成功，起码也能减轻软件库存的负担。

说了那么多，到底革命算不算彻底呢？不算，显然任天堂还没有完全为一场大革命做好准备。通过这款主机还兼容以往游戏的功能上就可以了解这一点。不过革命创新的端倪已经显现，起码这算是创意进化的一个过渡产品，假如被市场接受，那么不久之后任天堂就会开始对传统游戏市场的大规模扫荡了。

↓革命的大众娱乐性要远远超过以往的游戏机，先前何曾见过祖孙俩能够一起玩游戏的情景？





↑革命的仿真设计对烘托游戏气氛有着极大帮助，但过于恐怖是否违背任天堂健康游戏的宗旨呢？

革命之后的美好明天

明年革命发售的时候，XB360和PS3早都已经上市了，革命所扮演的角色与前两者几乎是划清了界限。索尼和微软要让所有的老玩家都被前所未有的画面感到震撼，而任天堂的目标就是要让以前对游戏不感兴趣的人喜欢上这种娱乐方式。这么看来，索尼和微软是在吃老本，而任天堂的着眼点是未来更广阔的市场。

就价位来说，革命肯定比其他两台主机更容易接受，而游戏的方式则更是适合大众口味的轻松休闲类型。如今的游戏市场是依靠LU在支撑，任天堂大力开拓LU市场的做法无疑是明智的。革命可能在游戏业的影响不会太大，但是这场革命可能就在未来的家庭娱乐中渐渐发展蔓延，最终颠覆一切……

□文/大卫　责/小沛

TGS的色彩 Showgirl与cos

作为世界年度最高的电玩展会，各类的新款游戏介绍与主机的价格公布让我们体会到了游戏带给我们的极至魅力。而在电子画面斥的会场中，我们能体会到的另一种色彩怕是众多厂商展台上出现倩丽身影，SHOWGIRL与COSER的美丽将游戏感性化的美感传达到每一个参加展会的个体。我们虽然在各个展台前为她们的身姿情所感染，但实际她们的工作是非常的辛苦的，一天下来站着的时间实际休息时间的数十倍。让我们带着感激之情感受她们的美丽吧。

本次大会中SHOWGIRL的数量已经完全的超过了同年度E3会展。各大厂商在SHOWGIRL数量方面也是煞费苦心，不夸张的说，从SHOWGIRL的阵容上就可以看出厂商的财力与魄力。例子最为明显就为本次大会宣传力度最高的微软，数量与美丽绝对成正比哦。




一虽然大多showgirl的穿着都非常时尚，但也有突出本土风格的。

↑tecmo的作品本身就与女性魅力分离不开，自然在showgirl方面出尽风头。



一很多会社都在展会中将众多showgirl集中表现，吸引了更多参展人的目光。



↑微软xbox360展台的showgirl在穿着上与xbox360硬件配色相呼应。手中的宣传品也非常可爱，我好象看到扇子中的樱桃小丸子了呢。




一sega会社本次在showgirl的投入上力度惊人，在其展台开展前顺序排列的众多mm来看，数量可与微软并驾齐驱的。而展台姑娘们的笑容就是我们继续观展的力量




一在开展前夕，对于我们来说，简直就是一次美女云集。由于showgirl们在展会开展之前都要集中列队，所以可是满足了我们这些求美之人的欲望。无论是sega会社的人数或是capcom会社showgirl的娇媚都令人难忘。











↑一在展会中，showgirl不单要进行相当的宣传接待工作，并且有一定的宣传表演，动人的舞姿令参展众人大饱眼福。



↑万代与namco成立了合并公司之后，在宣传上也进行了结合。两个大公司合作的结果便是软件水平的相乘。这点，从showgirl的宣传水准上就可以看出。









←展会中showgirl的穿着风格各异。有前卫的会展服饰，也有趋近于cosplay风格的夸张穿着。各色风格各有美妙不同，但水准都相当之高。



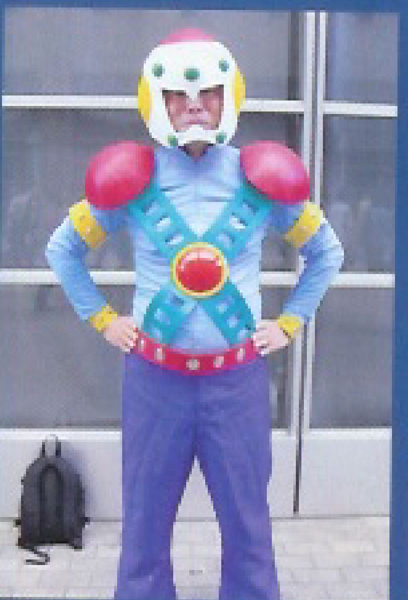
←本次cosplay的水准让小编们感受到了日本游戏作为本土文化的综合氛围，图中sgxxre的知名性感角色-ria被这为mm塑造何其成功。





↑如果这次会展的cosplay有比赛，他们定是冠军。







↑当我看到这个cos形象的时候，好不容易将鼻血忍住了。capcom恶魔战士的开发人员（男性）看到，估计也和我一样



↑满洒地登上演讲台的Robert・J・Bach先生，他用通俗的语言讲解Xbox360今后的战略，为TGS2005作了一个漂亮的开场演讲。

以微软的技术、服务和历史教训起

2005TGS基调演讲

9月16日上午10点整，在2005TGS基调演讲现场，微软HED（Home & entertainment division）副社长，Xbox事业总管Robert・J・Bach先生就即将于年底发售的新主机Xbox360进行了名为“高清晰游戏与电子娱乐新时代的开幕”的主题演讲。

“高清晰（high definition）电子娱乐”是微软公司对高画质、网络化和玩家互动这三项机能的总称。在微软公司当今的理念中，“高清晰电子娱乐”体现在游戏上的特点可以概括成五个方面：“高品质娱乐体验”“刺激超出人们想象的游戏”“通过游戏制造交流机会”“与其它电子设备的联动性”和“根据自己的喜好创造新体验”。

Xbox360将担起电子领域变革的重任

Bach先生用“全世界电子产业已经进入高清晰时代”的宣言开始了演讲，投影屏上显示出了微软公司的预测数据。到2008年，世界上将有超过一亿的用户步入高画质时代，仅在日本，高画质电视就将达到800万台。“人们对高清晰的需要已经不容否定。”Bach先生宣称，Xbox360是代表着电子娱乐界最新时代的家用主机，是面向大众的最高级游戏平台在世界上的首次展示。接下来，他从Xbox360说到了整个电子娱乐领域的变革。“20年前，当我刚刚从金融领域开始我的职业生涯时，计算器和打字机仍然是主流。不用说传真，那是个连手机都没有的时代。”Bach先生从回忆开始，简要叙述了在这段短暂时间里世界电子市场上发生的巨大变化。他提到，日本将在2011年彻底改进电视信号的发射系统。“届时，无数人将把现在看的荧光屏电视换成等离子或者液晶屏电视，拥有新型高清晰显示系统的人将达到数百万人。面对这样的变革，玩家们势必要追求新的内涵。”Bach先生认为Xbox360恰好诞生于这个变革时期，它的“高清晰”游戏系统将满足人们对于新型电子娱乐的需求。“微软促进了电子娱乐时代的革命，使电子邮件和网络媒体成了人们交流的重要手段。如今，这场革命已经出现在消费者市场上，Xbox360将承担起引发电子娱乐生活领域变革的重任。”这番豪迈的讲话，显示出了微软公司在世界电子市场上一贯的气势。

游戏的愉悦感是基本要求

Bach先生对Xbox360的基本机能进行说明后，会场里开始放映正在开发中的Xbox360游戏《GEARS OF WAR》的影像。负责这款游戏开发的Epic Games公司总设计师Cliff先生走上演讲台，对开发影像进行了解说。《GEARS OF WAR》是一款在荒废的世界中求生的动作设计游戏，形式有些像CS。移动、战术以及与同伴们的协作等复杂动作通过即时演算清晰而华丽地显示在屏幕上，游戏中还搭载了多变的机能，显示了Xbox360作为一款新时代游戏主机所具备的基础实力。

用网络服务建造的最强兵器

“家用游戏主机孤立了玩家，人们渴望昔日游戏厅中那样的相互交流。”在分析当今用户对家用电子娱乐的要求时，Bach先生作出了这样的判断。此时，会场的巨型投影屏上显示出了微软的游戏网络服务系统“Xbox Live”的界面。Bach先生提到，Xbox360网络机能最大的魅力在于“家用台式游戏主机使玩家们变得寂寞，而Xbox Live可以让玩家们和亲人、朋友，甚至是海外友人进行随意的交流，并一起享受游戏的快乐”。此外，Xbox Live“不单单只是个游戏的中介，它具备游戏内容发送的可能性。新的章节、新的角色，这些下载服务将来都可能实现。”Bach先生表示，利用微软的技术力，这项服务的内容会变得更加丰富。将来，Xbox360专用的网络游戏战线将逐步充实，这部主机将再现当年游戏厅中的社交能力。“现在Xbox Live在世界上的会员已经超过220万人，我们有实现这项计划的自信。”

电子娱乐领域的“万能主机”

之后，Xbox360的扩展画面放映在会场的投影屏上。Xbox360可以通过连接网络自动识别出家用PC上的Windows媒体系统，在PC中储存的电视节目、高画质影像、图片、音乐等等都可以通过它来欣赏。如果使用Xbox360主机的USB接口的话，还可以播放各种便携式Audio Player上的音乐以及iriver公司Audio Player“U10”中的影像。把苹果公司的“iPod Shuffle”连接在Xbox360的USB接口上，还可以同时播放图片和背景音乐。Xbox的这些机能受到了与会者的高度关注，而这也成为了微软拓展家用娱乐终端的重要举措。

用户们自行构筑的瑰丽世界

“用户们的自行创造是业界的走向。”在
这样的断言后，Bach先生以手机上可更换的
和可编辑的铃声为例叙述了用户互动的重要性。
新型主机中，微软公司充分考虑到了用户们
由设计功能的需求。在Xbox360的媒体播放
中，用户可以自行修改壁纸、游戏中的背景画
主题曲，也可以对音乐、影像和画面进行自
辑，创造出自己原创的影像。说到这里，Ba
生甚至举出任天堂公司的《任天狗》作为力
“它反映了用户们想在共同拥有的东西中体
个性的心声。”

建立在业绩分析上的市场战

“4年前，当Xbox刚刚进入游戏市场时，
毫无经验。但如今，我们已经卖出了两千二
台主机，拥有二百多万网络会员。”Bach先
Xbox360和SONY公司将于2006年发售的PS3
了对比。在作出“从硬件的角度上看旗鼓相
的判断之后，他又表示：“Xbox360拥有简单
戏开发环境，充实的软件开发阵容和稳固的
服务支持。”此时，背后的投影屏上显示
CAPCOM、SQUARE、KONAMI、NAMCO等
加盟Xbox360的著名软件公司的商标。

一番豪言壮语之后，Bach先生换上了一
静的语气：“Xbox虽然在世界上拥有两千二
的销量，但在日本的发展却是个问题。”他
道，为了改变这种局面，Xbox360的开发阵容
了设计理念，以崭新的“高清晰”意识指导
并且积极联合日本有实力的制作公司，“现
界上有200款以上的游戏正在开发之中。”之
会场中播放了众多游戏大作的开发影像，到
来宾们在第一时间体验了这款新型主机上的
游戏画面。

最后，Bach先生针对今后的日本市场进
总结。“日本的消费者总是走在前列的。从
次的Xbox中，我们学到了很多东西。在此基
我们更加坚定了使Xbox360获得成功的决心。”

“全世界电子产业已经进入高清晰时代。”——Robert・J・Bach



我想「家人朋友」的游戏感觉。

□现场采编/蓍子



统计时间：9月14日－9月27日

中国电玩榜

2005年第21期

本期截至统计日期共收到有效选票109

C H I N A T O P G A M E S

THE MOST WANTED GAMES

近期玩家最想玩到的游戏 最期待TOP15

统计时间 9月14日－9月27日

PS2版生化危机4大受玩家期待，希望CAPCOM能够不负众望尽可能地保证好这次的移植版素质。

1位 最终幻想12

上期 1

PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006年3月16日 ■价格未定



计票：641

游戏不像以前的半即时制，而是采用完全即时的战斗系统，即使玩家在战斗中调出菜单也不会使游戏暂停，玩家们在操作时除了要眼疾手快之外，更要保证不能出错。

2位 王国之心2

上期 4

PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



计票：537

最近厂商公布了游戏中的场景之一“蒸汽船威利”的世界，这可是米老鼠的成名大作。这部动画是迪斯尼的创始人沃尔特·迪斯尼于1928年创作的黑白电影。

3位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

上期 12

PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定



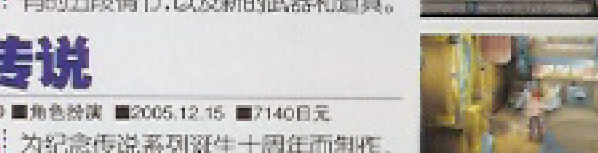
计票：511

本届TGS的KONAMI展台上游戏监督小岛秀夫亲身上台为大家介绍本作的开发理念。另外，小岛表示这次的MGS4真的是其监督的最后一款MGS系列作品了，以后将交给别人负责。

4位 生化危机4

NEW

PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005年12月1日 ■价格未定



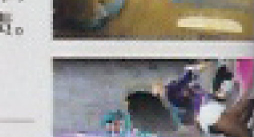
计票：509

PS2版追加的新要素包括女主角ADA特有的五段情节，以及新的武器和道具。

5位 深渊传说

NEW

PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2005.12.15 ■7140日元



计票：463

为纪念传说系列诞生十周年而制作，由开发过“神乐传说”的小组负责。

6位 灵魂能力3

上期 7

PS2 ■NAMCO ■格斗游戏 ■2005.11.24 ■价格未定



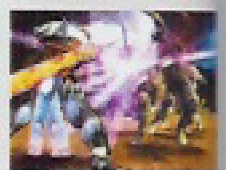
计票：421

日本著名周边制造厂商HORI表示将于游戏同步推出本作专用格斗摇杆。

7位 新·鬼武者 梦之黎明

上期 5

PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



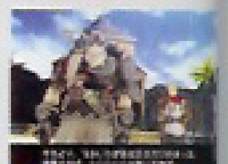
计票：407

本作将由《魔神Z》和《奥特曼跳跃》的作者矢口岳负责创作漫画版本。

8位 星际游侠

上期 10

PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005年冬 ■价格未定



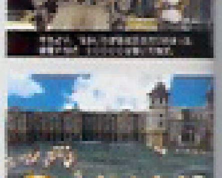
计票：375

游戏最大的卖点除了超高素质的画面之外就是对各种不同世界的体验。

9位 兰古瑞萨3

上期 6

PS2 ■TAITO ■模拟战略 ■2005年10月 ■6090日元



计票：344

最近发行商TAITO将游戏发售日延期了，目前暂定十月份，具体日期未定。

10位 塞伯拉斯的挽歌

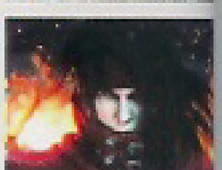
上期 8

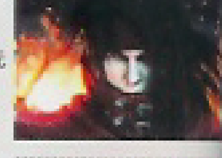
PS2 ■SQUARE · ENIX ■枪械动作 ■2005.11.14 ■49.99美元



计票：339

厂商最近已经开始了游戏β版的测试，相信应该可以按时登场。

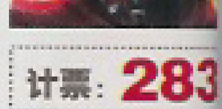




11位 龙珠Z 爆发！

上期 9

PS2 ■BANDAI ■格斗游戏 ■2005.10.6 ■7140日元



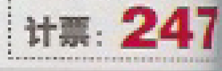
计票：283

12位 忍道·戒

上期 11

PS2 ■SPIKE ■角色扮演 ■2005年11月10日 ■价格未定





计票：247

13位 战神（元气版）

上期 13

PS2 ■元气 ■动作游戏 ■2005.11.24 ■7140日元

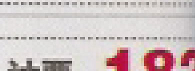


计票：215

14位 旺达与巨像

上期 14

PS2 ■SCEJ ■动作冒险 ■2005.10.27 ■7140日元

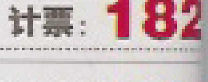


计票：182

15位 忍者外传·黑

上期 15

XBOX ■TECMO ■动作游戏 ■2005.9.20 ■29.99美元



计票：161



不知出于何种原因，这期PS2版BH4的票数突飞猛进，不但杀进期待榜，而且成绩很不错，难道之前大家认为本作会浮云？MGS4名次大幅上升倒还可以理解，虽然平台是新主机PS3，发售日和价格也都是未知数，好在这次的TGS上公布了不少本作中大家关心的东东。

本期 榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：http://www.vgame.cn
凡是参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖

面向网络对战的家用机游戏或是直接就是在家用机上开发网络游戏，这个潮流最近几年似乎越来越明显；尤其是这次的东京电玩展上，许多日本游戏厂商就公布了一大批在家用机上的网络游戏，其中不乏格兰蒂亚、心跳回忆这样的名作。正好最近权威调查机构NPD公布了一项调查结果，从调查结果来看，许多以前的单机游戏玩家愿意玩网络游戏并为此付费。微软的XBOX自发售的第一天起就将支持网络作为宣传卖点之一，而且也确实获得了很大的成功，这次的调查表明虽然还不如XBOX，但PS2上的玩家对网络游戏开始感兴趣的比例与前两年相比也已经有了明显提高，这就难怪了。

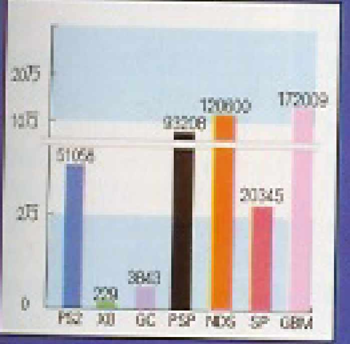
近期玩家玩的最多的游戏



名次	上期	平台	游戏名称	厂商	类型	发售日	价格	计票
1位	NEW	PS2	真·三国无双4 猛将传	KOEI	动作过关	2005.9.15	4494日元	689
2位	上期 1	PS2	实况世界足球·胜利十一人9	KONAMI	体育竞技	2005.8.4	7329日元	675
3位	上期 3	PS2	第3次超级机器人大战α	BANPRESTO	战略模拟	2005.7.28	8379日元	568
4位	上期 4	PS2	悠远传说	NAMCO	角色扮演	2005.8.25	7140日元	542
5位	上期 2	PS2	真·三国无双4	KOEI	动作过关	2005.2.24	7140日元	539
6位	上期 5	PS2	恶魔猎人3	CAPCOM	动作冒险	2005.2.17	7140日元	474
7位	NEW	GBA	超级机器人大战J	BANPRESTO	战略模拟	2005.9.15	4494美元	465
8位	上期 6	PS2	格兰蒂亚3	SQUARE・ENIX	角色扮演	2005.8.4	7980日元	403
9位	上期 11	PS2	源氏	SCE	动作游戏	2005.6.30	7140日元	377
10位	上期 7	PS2	零·刺青之声	TECMO	动作冒险	2005.7.28	7329日元	342
11位	上期 9	PS2	合金装备3·食蛇者	KONAMI	潜入动作	2004.11.16	7329日元	301
12位	上期 12	PS2	胜利十一人8·在线革命	KONAMI	体育竞技	2005.3.3	7329日元	255
13位	上期 13	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	SQUARE・ENIX	角色扮演	2004.11.27	9240日元	239
14位	上期 15	PS2	战神	SCEA	动作冒险	2005.3.22	49.99美元	207
15位	上期 8	PS2	樱花大战5·永别吾爱	SEGA	冒险游戏	2005.7.7	8190日元	184

本来还以为WE9会长期占据本流行榜第一的宝座，看来小编还是低估了无双系列在我国的"群众基础"啊。真354猛将传虽然没有新增武器，新道具的数量也不多，但是新加入的几个模式还是很值得一玩的，光是能力强化书就足够玩家们收集好一阵子了。就连北斗自己，也一不留神就将宝贵的周末全部耗在这上面了，罪过啊罪过……至于机战J，隐藏主角机4周目才能入手的设定，我已经无语了。

日本硬件双周销量统计



由于GBA发售日期太早，任天堂最近又推出了更加精致小巧的GBM，所以从本期开始，日本硬件销量榜中会把GBA的销量统计更改为GBM的销量统计。毕竟老是看着只有那么一点点的销量意义不大，至于在日本比GBA销量更低的XBOX？反正新主机360年底马上就要出了，还是等到其"光荣退役"吧。

本期统计时间：2005.9.5－2005.9.18

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND WEEKLY GAME RANKING 9月11日－9月17日

虽然"火爆飚车·传说"在PSP和NDS两个掌机平台上的发售日前后相差不过一个星期，而且PSP的发售日还是在后面，但本作依然受到了许多欧美玩家们的欢迎，毕竟赛车游戏又多是靠机能吃饭的……紧随其后的"靛青预言"本期有攻略，比较奇怪的是这款游戏的英文版名称是"Fahrenheit"，很是让人困惑。

名次	平台	游戏名称	厂商	发售日	类型	价格
1位	PSP	火爆飚车·传说	EA	2005.9.16	赛车游戏	34.99英镑
2位	PS2	靛青预言	ATARI	2005.9.16	冒险解谜	34.99英镑
3位	PS2	布赖恩国际橄球2005	Codemasters	2005.7.21	体育竞技	39.99英镑
4位	PS2	绿巨人·终极毁灭	VU Games	2005.9.9	动作游戏	39.99英镑
5位	PS2	彩虹六号·目标锁定	UBI	2005.9.9	动作冒险	39.99英镑
6位	PS2	无可救药	EIDOS	2005.9.16	动作冒险	39.99英镑
7位	PS2	橄球2005	EA	2005.7.1	体育竞技	29.99英镑
8位	PS2	美式橄榄球联盟06	EA	2005.9.16	体育竞技	39.99英镑
9位	PS2	三角洲·黑鹰降落	NOVALOGIC	2005.9.2	第一人称射击	29.99英镑
10位	PS2	马达加斯加	Activision	2005.6.30	动作游戏	34.99英镑

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 9月5日－9月18日

这次要说说FC迷你超级马里奥兄弟这款游戏，大家都看到了，两天就将近二十万份的销量与第一名的真354猛将传相比也可以说是相差无几。需要说明的是，这次推出的是原作的再版，因为任天堂之前已经推出过了GBA版的本作，所以这次的可以说是"再版之再版"，冷饭都能炒得这么热，看来炒冷饭也是一门艺术啊！

名次	平台	游戏名称	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	PS2	真·三国无双4 猛将传	KOEI	动作过关	2005.9.15	4494日元	207169
2位	GBA	FC迷你·超级马里奥兄弟	任天堂	动作游戏	2005.9.13	2000日元	189260
3位	NDS	塔马哥治的快乐商店	BANDAI	其他类型	2005.9.15	5040日元	151573
4位	PSP	实况世界足球·胜利十一人9	KONAMI	体育竞技	2005.9.15	5229日元	107951
5位	GBA	超级机器人大战J	BANPRESTO	战略模拟	2005.9.15	6090日元	96397
6位	NDS	逆转裁判·复苏的逆转	CAPCOM	冒险解谜	2005.9.25	5040日元	65216
7位	NDS	锻炼大脑的DS训练	任天堂	益智游戏	2005.5.19	2800日元	65114
8位	GBA	马里奥医生+PANEL DE PON	任天堂	智力游戏	2005.9.13	2000日元	53566
9位	NDS	头脑放松教室	任天堂	益智游戏	2005.6.30	2800日元	47398
10位	PS2	悠远传说	NAMCO	角色扮演	2005.8.25	7140日元	37208











EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

9月8日 ▸▸▸ 9月23日



龙马 编者论派 ●热血冲动派 对游戏过于投入



无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行



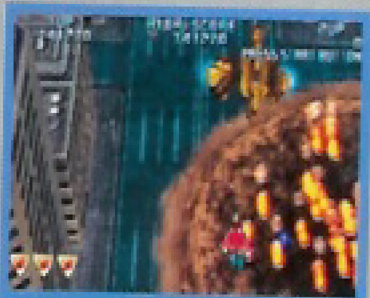
北斗 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视



雪飞 编者论派 ●刁钻研究派 玩的好不如玩的巧

雷电III

雷电III



PS2	Taito Corporation
	纵版射击
卡带	2005年9月20日
日版	41KB
1-2人	全年龄

雷电系列曾经能够作为射击类型的代名词，但在彩京与CAVE相继崛起之后，我们似乎已经将这个名字忘记，突然出现的雷电新作，创新与朴素兼顾。

（8）雷电系列作为整个纵版射击类型的里程碑，似乎已经停留在玩家的回忆中。当年一起雷电的快乐在二代的推出后已经几年没有了续作的音信。而本年在街机平台上推出的雷电三利用成熟的3D技术将原本2D形态的雷电系列在画面上提升了几个层次。本作为AC移植，接触了本作的玩家就可以发现，作品基本上可以当作雷电的加强版来进行，感觉很是熟悉。

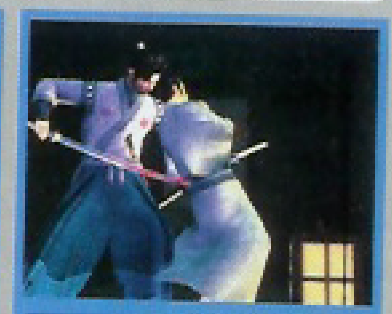
（7）著名的雷电系列曾经作为射击类型的代名词风靡一时，但不知如何后来就沉沦了。尤其是在彩京与CAVE相继崛起，尤其是彩京确立了自己射击界王者的时候，更多的时候我们已经将这个名字忘记，没想到现在却出现了雷电新作。惊喜之余我们也发现雷电似乎没有变化，依旧是我们所熟悉的那个火爆的射击经典。怀旧感与新鲜感交融在一起，令人感动。

（8）号称"完全移植"街机版的作品，曾经在街机厅中"榨"掉我们无数个硬币的经典射击游戏回归！从实际游戏来看本作的素质确实不错，画面也在街机版基础上进一步加强。最重要的是街机上的操作感完全再现！虽然不像彩京的作品那样满屏弹幕的花俏，本作对射击精度和躲避的要求一样非常严格，有难度才有挑战性！就冲着这份重温旧梦的感动，本作给8分绝对值！

（8）虽然说是街机经典之作的移植作品，但实际游戏起来效果确实不错，一下子就将我们拉到了当年，拉到了那个不吃早饭买游戏币的年代，一下勾起了我童年的美好回忆。虽然游戏远不如现在流行的作品华丽，但是却更让我感受到了射击游戏的魅力。尽管游戏难度偏高，但是只有这样才是值得玩味的作品。何况难度也并没有达到BT的程度。

必杀里稼业

必杀里稼业



PS2	GENKI
	动作冒险
DVD-ROM	2005年9月22日
日版	144KB
1人	18岁以上

元气公司的作品总是具备着浓郁的日本气息，本次出手亦是参考幕末时代为背景，将隐士高人替天行道，暗杀恶霸的时代剧带给了我们，代入感很强。

（7）游戏本身的背景就非常有魅力，幕末的日本本身就是非常具传奇色彩的。而本作的新颖剧本更是巨大的买点。幕末隐士的暗杀与剧情的铺垫都非常到位。在游戏中我们不但可以体验到强烈的动作感与潜入感，更由于游戏剧情的丰富使游戏具有一种时代剧的感觉，更加深了玩家投入的热情。元气这个公司已经突破了自己单纯的硬派作风，本作就是证明。

（8）摆脱了元气游戏一贯的单纯打杀风格，而加入了更多可玩的要素，从前面的几个作品，比如风云幕末传等就可以看出这个路线变化的趋势，只不过本作把这个趋势具化了而已。对于元气自己来说确实是一个自我突破。游戏加入了更多的情节元素，作品不再是强调动作，而更加强调推动情节发展，这样一来游戏的可玩度比以前要高出很多，很值得一玩。

（7）元气在日本游戏业界虽然比不上那些声名显赫的大头，但其在武士与刀剑等日本题材游戏方面的造诣是大家都得佩服的。虽然本作中仍旧是靠刀剑说话的游戏，但在剧情和探索方面的力度显然有很大的增强。通过收集坏人作恶证据以增加仇恨度和帮助平民提高"表评判"等系统的加入使得游戏方式更加多变，不过同样也减缓了整体流程的推进速度，会让人稍嫌不够流畅。

（7）元气公司的代表作品，最赞赏的是本款作品的主人公不是新撰组，而是无名的"医生"。个人认为这款游戏不单是演绎了地下执法者的生涯，还为玩家真实地再现了那刀光剑影的时代，应该算是一部不错的作品。但是感觉在游戏中人物的动作稍显生硬，游戏的时间设定也使得游戏的速度比较缓慢，需要占用更多的宝贵时间。不过由于情节的铺垫没有感觉太过拖沓。

城市领域

Urban Reign



PS2	NAMCO
	动作格斗
DVD-ROM	2005年9月16日
美版	128KB
1-4人	15岁以上

NAMCO在3D格斗领域的功力在TEKKEN系列和SC系列中都表现的炉火纯青。而两个小组合作的动作游戏会水平会如何呢？答案就在本作中。

（8）这个游戏的动作扩展性太强了。NAMCO对于动作游戏方面的功力已经炉火纯青。在3D动作游戏的领域，想来也只有NAMCO才能将动作与格斗要素融合得这样自然。游戏本身在单人作战模式中就能体会到操作的乐趣，而在双人配合方面就更提供了玩家一个动作创造空间。游戏也是存在缺点的，就是ACT模式下，不能进行双人配合，实在令人遗憾。

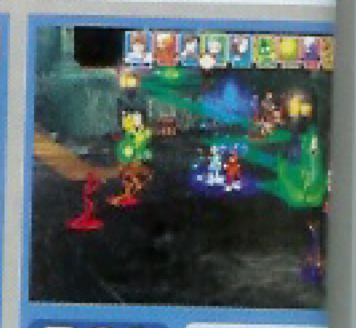
（7）NAMCO在3D格斗领域里有TEKKEN系列和SC系列这两个比较知名的系列，而且各自的表现都不错，都有一定的群众基础。而这次推出的作品是由这两个制作小组合力制作的，只不过类型变成了动作游戏。总的说来作品的感觉更像是一款3D格斗作品，打斗的感觉还是不错的，而且游戏人物数量也很多，足以让你玩一阵子。值得一玩的作品。

（7）本作给人的第一感觉是类似GTA那样的高自由度游戏，继续玩下去又会发现游戏中的动作成份相当丰富，而且结合了许多格斗方面的要素。玩家可以在游戏充分发挥自己的创造力，通过对各种招式的组合从而形成自己独有的攻击套路与连续技风格。最多支持4人进行2VS2的乱斗，打起来够爽。而长达100话的剧情也足够大家花费相当的时间在游戏中好好探索一番了。

（7）一款非常出色的格斗动作游戏，并且支持4人对战。这样一款优秀的作品在编辑部内自然是大受好评，大家一起四人大乱斗那种美妙感觉实在是难以用语言形容。游戏中人物动作比较真实，很有打击感，而且各人物的能力独特，还可以追求一下高连击数。可惜人物的形象相对朴素，不过有优秀游戏性的作品应该不会有人太在意它的视觉感受的。属于近时期比较硬派的作品。

幻水畅想曲

Rhapsodia



PS2	KONAMI
	战略模拟
DVD-ROM	2005年9月2
日版	119KB
1人	全年龄

KONAMI公司的RPG招牌系 幻想水浒传已经得到了业界 致好评。而本次外传竟然 戏类型转换为SRPG，令人 慰的是，制作水平仍然优秀

（8）幻想水浒传系列是KONAMI公 RPG标志，虽然没有大红大紫，也是高级制作品质的品牌保证。本次外传突然改变为SRPG类 还真让我不太适应。由于接触 众多SRPG，所以对于这个骑 士团流的作品还是抱有很大 的。接触之后发现，游戏本 SRPG要素确实比较充足，人 地面战略构成也比较优秀。 的缺点就是流程实在太短了。

（7）KONAMI公司的著名RPG招牌 幻想水浒传已经取得了一定 价，也算是一个很有名气的 了。而这次的外传作品竟然 戏类型转换为SRPG，不得不 一个突破。游戏实际玩起来 还好，目前战棋类游戏流行 素都有出现，还算比较充实， 起来的感觉也不错。只是游 程在同类作品中属于比较短 稍微有点遗憾。

（6）似乎现在很流行将系列作品改 不同类型后推出，不过这次的 版幻水显然不如原作精彩。由 材本身的原因，游戏中可以加 伙伴数量非常多，然而实际战 以出战的名额只有区区十个， 觉得很难取舍的设定。游戏流 短，然而剧情部分却必须强制 完，敌人AI也不高。既然是战 戏，就难免将之与同类优秀作 比，比较的结果就不太令人满意了

（7）作为人气系列作品的外传， 表现或许有不足。虽然是一款 游戏，但明显感觉敌人的智能 在战斗中经常会看见很多敌人 地将地面属性改变为自己的 性，完全不理睬友军的得意属 甚至无视玩家的攻击。不过游 任务的设定确实可圈可点，为 增色不少。人数众多的主人公 游戏的一大亮点，到游戏后期 将收集人物作为唯一的目标。

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

9月8日 ▸▸▸ 9月23日



小沛 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



●对沉迷的游戏极了解



唯夜 ●究级耐心派 面对谜题毫无惧色

猴子 ●原生体味派 不抽丝不剥茧生



点心

真人快打 少林武僧

Mortal Kombat：Shaolin Monks



PS2	MIDWAY
	动作冒险
DVD-ROM	2005年9月8日
美版	148KB
1-2人	17岁以上

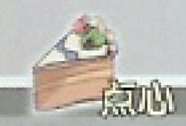
真人快打系列相信留给老玩家的回忆是深刻的。超级暴力的视觉冲击与美版人物的独特造型都令人难忘，本次转型为ACT类型，暴力程度依旧……

真人快打系列一向是以血腥而著称的，本作也不例外。残酷的终结技仍然保留，并且种类更加丰富。作为一款动作游戏，打击感也是非常重要的，“少林武僧”的打击感绝对非常出色，这种技巧之间的衔接都非常轻松，谜题的设计也还算可以。不过本作在难度上比较高，记录点也少，开启隐藏的方法也非常繁琐，游戏的流程比较短，大约4个小时就能通关。（8）

片头动画还算是有些味道，除此之外就没什么太值得一提的亮点了。和大多数的美式动作游戏一样，手感“飘”得厉害，击中敌人的时候总有打橡皮轮胎的感觉。锁定系统也有些莫名其妙，在混战中很容易偏离自己想要击打的目标。浮空追打算是特色之一，利用浮空技连携可以轻而易举地打出数十连击。另外角色和场景中的很多物体都可以互动，也算是特色之一。（6）

有人说这个系列的手感一向就是这个风格，这我也明白，但这也正是我对此游戏不甚感冒的原因之一——打击感太飘了，缺乏力度，我个人对此类ACT的要求是切实的“拳拳到肉”，否则我不如去看卧虎藏龙。不过本作也有亮点：系统简洁，以习得新的招式来体现人物的成长；隐藏要素众多，刺激人有反复游玩的欲望。当然，前提是你要对里面的暴力表现不过敏。（7）

以前著名的血腥格斗系列改为3D动作清版游戏，虽然许多玩家一时还不好适应，但这并不妨碍其作为一部优秀的作品存在。说实话，《真人快打》系列的故事还是挺有深度的，做成带剧情的动作游戏也不错。但是很多玩家主要还是把精力集中在各种惨不忍睹的终结技上了。本作新登场的Multality可以同时秒杀N个敌人，好看是好看，不过这些东西看多了不知道会不会影响心理健康。（7）



点心

火爆飙车复仇

Burnout Revenge



XBOX	EA GAMES
	模拟驾驶
DVD-ROM	2005年9月16日
美版	10格以上
1-2人	10岁以上

最早宣布本游戏的时候，笔者就非常期待，不光是因为XBOX的强大机能带来的超强画质，而是因为游戏中的冲击对抗要素令人热血沸腾。

相对前作，本作最大的变化就是赛道的设计复杂化和可以撞飞道路上其他车辆的设计。新赛道的设计对游戏有很大影响，不但使游戏有了全新的感受，更使比赛有了一定的策略性。例如游戏中的许多地形都非常复杂，有很多小路，而且这些地方没有任何其他车辆，但由于在这种情况下很难增加BOOST，所以小路反而没有走大路快。其他方面则与前作差不多，素质较高。（8）

比起前作来，碰撞更加火爆了，视点变得更贴近地面了，速度感更强了，也更加难以看清楚前方的道路了……画面效果在细节上有所提升，但是整体却有一种“脏兮兮”的感觉，反倒不如前作那么明快。作为资料片性质的作品来讲，本作还是很有诚意的，每一条赛道设计都有自己的特色。经过大幅度强化的CRASH MODE乐趣很高，让人有一遍遍挑战的欲望。（8）

我并非赛车游戏fan，但对这个系列素有好感。有人会说它在速度感方面的处理有些取巧，但我就偏爱这种带着速度线的、显得有几分浪漫色彩的疾速狂飙。本作算是3代的资料片，又引入了新的模式，继续强化“撞击”这一最大的特色。说起来，这里面体现的也是一种暴力，不过画面色彩的唯美以及对技术性的高要求，硬是将这一幕幕爆炸显得很别致。（8）

撞车，撞车，还是撞车！本系列一向以“撞”为主要卖点，追逐暴力的程度在目前的赛车游戏里无出其右。虽然像《疯狂出租车》这样的作品也有够HIGH，但是从来不像本作一样，撞车撞到面目全非的。大概是因为这样的作品可以帮助人们缓解郁闷的心情吧，本作无论在东方还是西方的支持者都不在少数。这一回游戏里撞车的场面做得更逼真了，不知道谁敢在现实里这么开车。（7）



管饱

忍者外传黑

Ninja Gaiden：Black



XBOX	TECMO
	动作冒险
DVD-ROM	2005年9月23日
美版	18格以上
1人	15岁以上

如果说XBOX平台上的最强动作冒险作品，那一定是忍者外传。TEMCO的画面表现能力在这个系列中表现得几近完美，本次新编更是令人期待。

本作就是在前作《忍者外传》的基础上进行添加修改的最终版本，包含了之前的Xbox LIVE扩展包1.1版和1.2版的内容，并且加入新的游戏模式、服装、武器，还对BOSS的难度作出了调整。因此相对于上一款作品来说，素质是只高不低。尤其是加入了当年街机版的游戏，更是让这款作品的收藏价值激增。但TECMO的这招也有点缺德，相比之下，前作似乎都没了存在的必要。（9）

尽管XB版“忍者外传”的动作理念并不符合我的口味，但抛开个人好恶的话，我承认它是一个制作用心、素质超群的作品，而本次的资料片“黑”则将游戏的品质又提升了一步。新增的一难一易两个难度使它可以满足更加广泛玩家的需要，而任务模式则去除了冒险解谜的要素，专注于动作格斗部分，让死硬派动作玩家能够玩得更加过瘾。不管怎么讲，这是XB上绝对值得体验的游戏之一。（9）

新作中的变动还是不少的：譬如敌人的种类和数量都有了比较明显的调整，以往好对付的区域基本都相应提高了难度。要么设置了强力敌人，要么就引入了新增派的怪物。其实原作的难度就已经颇高（至少对于我来说），现在更是让我冒汗了。敌人的AI也做出了强化，希望这样可以使得游戏到后期更多是需要玩家的随机应变，而不是机械地重复某几招。（9）

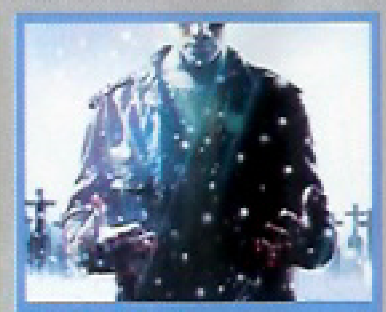
忍龙系列自从在XB主机上复生以来，评价一直还不错。这次的游戏做得倒是像模像样的，HARD难度比前一作提升了一个档次，而且武器、道具和服装的收集也比上回更完善了。（隐藏服装里还有鑫红围巾版，难道是在学SHINOBI吗？）此外打通HARD难度之后还可以玩到当年街机版的旧作，虽然手感没有FC的2代好，不过看在它是忍龙初作的面子上，还是玩一玩吧。（9）



点心

靛青预言

INDIGO PROPHECY



PS2	ATARI
	冒险解谜
DVD-ROM	2005年9月20日
美版	180kb
1人	17岁以上

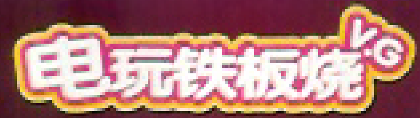
本作为一款AAVG作品，自由度虽然没有同类型的GTA系列那么高，但却线路清晰，剧情明确。面对连环杀人事件串联起的庞大剧本，令人叫绝。

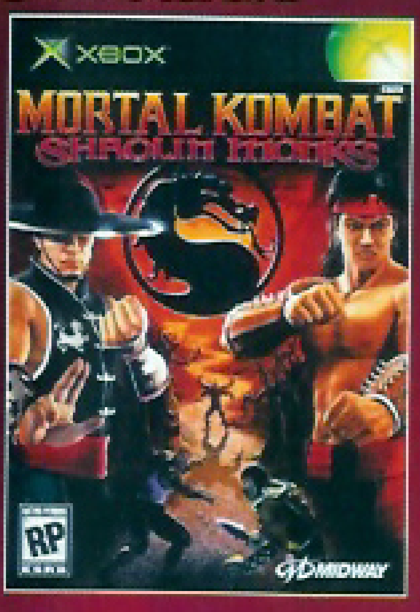
同时扮演警察和杀人犯的设计倒是非常新颖，似乎是自己在和自己下棋一样，但直到最后一章才能充分了解整个故事的最终起源，如此复杂缜密的故事真是亏了制作人能想出来。另外值得一提的就是本作的动作，完全真人动作捕捉，使游戏的打斗场面真实而且激烈，另类的操作也让人耳目一新。本作的自由度非常高，可惜的是流程比较短，有些意犹未尽。（7）

“游戏电影化”是很多制作人追求的目标。作为一门艺术，电影在故事架构、表现手法、镜头运用等等很多方面都有它自己的要求，而游戏真正能做到这些的并不常见。这也正是本作让我感到惊喜原因。本作的剧本非常出色，制作人也很好地把握了游戏节奏，让剧情一直扣人心弦地发展下去。游戏系统虽然没有太大出彩的地方，但游戏的重心本来也不在这个方面。（8）

很有特色的游戏，基本思路就是从不同人的角度去切入同一件事，这其中还有一些交织，相互间就组成了一个很立体化的故事。作品从“杀人犯”和警察两个方面来平行展示情节，中间穿插了大量的解谜，很有趣味性。游戏在进行过程中经常还以电影分镜的方式同时展示数个镜头画面，塑造出很强的临场感。另外本作对人物表情的刻画是很到位的，写实感颇佳。（8）

由于众所周知的原因，大家拿到的第一批《靛青预言》既不是美版也不是日版，而是16禁的欧洲版。（德国的游戏等级有一个16岁以下玩家不能游戏的标准，相比日本的15禁和美国的17禁更显得中庸一些。）本游戏不是单纯的动作或者AVG游戏，因为自由度比较高，和莎木倒是有些相似。由于剧情和杀人犯罪有关，悬念自然是不可少的了。逻辑设定还是很有意思的。（8）









XB	本刊译名：真人快打·少林武僧			
	MIDWAY	2005.09.16	49.99美元	19格以上
动作	DVD-ROM	美版	1-2人	17岁以上



《真人快打》系列最早是采用真人实拍影像，这
是它得名的原因，当然，这并非现在流行的"
捕捉"技术，如今看起来相当幼稚和蹩脚。

基本攻击

本游戏中共有四种基本攻击方式，分别是轻攻击（X键）、重攻击（B键）、浮空攻击（Y键）和投掷（黑键）。通过这些按键组合，就能够使出各种不同的连续技。这四种攻击方式都可以在跑动或者跳跃过程中使用，并且招式和性能都会有所变化。另外L键是防御键，同时也是锁定键，按下L键时会自动锁定离最近的目标。

这些攻击方式中比较值得注意的是浮空技。将敌人打至空中之后，自己也可以按A键跳起追打。本游戏的系统允许玩家在跳跃中做出相当多的连续动作，因此玩家能够自己开发出一些威力很大的连续技。例如Liu Kang这个角色，比较实用的连续技有轻攻击3hits→浮空攻击3hits→跳起空中轻攻击追打3hit→空中浮空技→空中轻攻击3hits→空中浮空技→空中重攻击→（敌人撞到地面弹起之后）空中投掷技。这样能够一口气对敌人造成很大的伤害，而且在浮空追打过程中也能避免周围其他敌人的干扰，是主要的攻击手段之一。通过角色升级，还能学会很多新的招式，将这些招式衔接进去，还能达成更高的连击数。不过要注意的是如果周围有会远程攻击的敌人时，有可能被击中，此时就应该灵活变换一些战术。

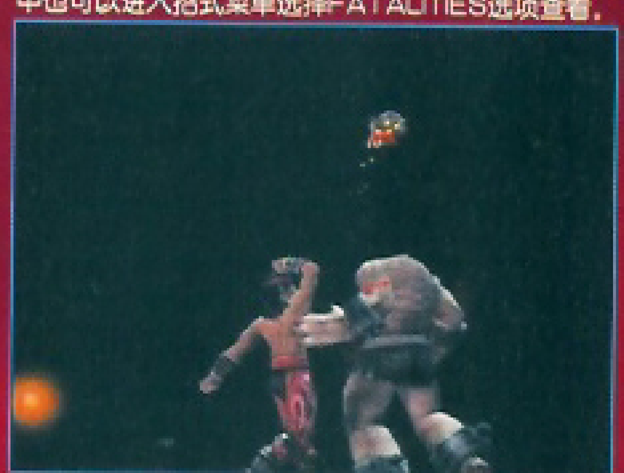
平台技能

本游戏中除了打斗要素之外还包含有解谜冒险要素，平台跳跃也是少不了的。平台技能顾名思义就是对于关卡中的谜题、机关有所帮助的技能。例如在第一场BOSS战之后可以学会远距离跳跃的技能，这样就能跳过原来无法通过的断桥了。平台技能是随着剧情流程发展而逐步学会的，并不需要耗费经验值点数来学习。当在游戏中碰到一些无法通过的关口、机关时，可以靠近按黑键调查，便可以得到一些信息，告诉你这里需要何种技能才可通过，接下来就要寻找其他的道路，等学会相应技能之后再回来这里。



终结技

终结技是《真人快打》系列的招牌之一，本作中当然也不会抛弃。终结技对于普通的敌人可以一击必杀，不过对于BOSS当然是无效的。屏幕左上角角色体力槽的左边有一个红色的圆形计量表，当击中敌人时计量表就会逐渐被鲜血充满，当计量表全满并且开始闪光时就可以使用终结技了。每个角色都拥有数种不同的终结技，每种终结技的指令一般由四个方向键和一个攻击键组成（例如↓←↑→×）。首先按下白键开始发动，如果命中敌人的话就可以输入指令使用对应的终结技了。终结技也是在游戏流程中随着剧情发展逐渐习得，每种终结技除了在第一次学会时可以看到指令输入方法之外，在游戏过程中也可以进入招式菜单选择FATALITIES选项查看。



特殊攻击

R键是特殊攻击键，按住R键后再配合以上四种基本的攻击方式，就能使用特殊攻击了。屏幕左上角的绿色长条是角色的体力槽，蓝色细条是角色的能量槽，使用特殊攻击就需要消耗能量。平时能量会自动回复，回复的速度应该说是相当快速的，所以不必吝惜。每个角色最初只有四种特殊攻击，通过消灭敌人能够得到经验值，当经验值足够之后就可以进行角色升级学习新的特殊攻击方式了。按下START键进入游戏菜单，然后再按R键切换到招式菜单界面，可以看到有SPECIALS的选项，也就是特殊攻击。如果你的经验值足够学习某种特殊攻击，它的名字就会以绿色来表示。特殊攻击按照对应的四种基本攻击分为四类，每一类中都包含有数个等级，必须先学会本类中前一个等级的特殊攻击，才可以继续学习下一个等级。

另外要注意的是本游戏中并没有人物升级的提示，不进入招式菜单界面的话你是无法得知自己的经验值是否足够学习新的技能的，所以要经常查看。

连续技

每个角色最开始只会一些初级的连续技，例
攻击×3、浮空攻击×3等等，新连续技的学习方
特殊攻击相似，在招式菜单中进入COMBO选项即
连续技一般都是通过不同的基本攻击键组合来实

角色技巧和合作攻击

每个角色还具有一些基本的技巧，例如快
身、起身攻击等等，可以在招式菜单中的SKILLS
项中查看，而TEAM选项中则是二人合作攻击方
只有在双打模式下可以使用。

场景互动

在本游戏中，场景中的很多物体都可以利用，
如你可以将敌人打至火堆上，对他造成伤害，而
敌人打到尖刺机关上或者陷阱里更有一击致死的
果。类似的情况还有很多，灵活运用场景中的物
可以降低战斗难度。而敌人本身有时候也是可以
来解谜的"道具"，例如在序章中，有一处必
用投掷技将敌人扔到破损的墙壁上，将墙壁撞
打开通道。在接下来的一章中，也有必须将敌
上发石车将他投掷出去、撞开路障这样的情况，
有将敌人扔到尖刺机关上，就能踩着敌人的尸
过尖刺机关，等等。当你碰到一些棘手的机关
解决时，不妨看看周围有没有可以利用的敌人！

除此之外，在每个场景中都隐藏有一个秘密
（红黑两色构成的太极图案），找到这些秘密道
能打开相应的隐藏要素，例如原画设定、可以
战模式中使用的隐藏人物，等等。有些秘密道
能需要特殊的技能才能获取，如果暂时无法拿到
不妨以后学会新的技能了再回来尝试。还有一
关是必须两个人同时发动的，只能在双打模式下



□文责/荇菜



BURNOUT REVENGE

前作《BURNOUT3：TAKEDOWN》受到了巨大的好评，EA也打铁趁热地推出了这一款资料片性质的"复仇"。虽然游戏整体并没有什么大的进化，不过在"碰撞"这一个最受欢迎的要素上还是有了大幅度的加强，绝对值得一玩！

XB	火爆飚车：复仇			
赛车竞速	EA GAMES	2005.9.13	49.99美元	10格以上
	DVD-ROM	美版	1-6人(支持网络)	10岁以上



BURNOUT系列在国内还有一个译名叫做"大撞车"，虽然过于直白了一点，不过倒还算是很贴切地说明了这个游戏的特点。

最火爆的复仇之旅!! 现在出发

基本系统

POINT 1 BOOST



BOOST是BURNOUT系列的灵魂所在，BOOST槽位于屏幕左下方，BOOST槽中的能量多少以火焰图案来表示，当BOOST槽中有能量时，按下A键，你的赛车就会以大大超过往常的速度行驶。让BOOST能量增长的方式有很多，例如撞毁其他的车辆、成功做出甩尾动作、成功躲避碰撞等等。在没有其他对手车辆的比赛模式下，最常用的增加BOOST能量方式就是在逆行车道上行驶。而在有对手参加的比赛中，最好的办法则是撞毁对手车辆，这样不但能够让BOOST能量全满，而且还能提升BOOST槽的上限。

POINT 2 IMPACT TIME

IMPACT TIME也是BURNOUT系列中一个非常重要的系统，当你的赛车不幸撞毁之后，你可以按住A键发动IMPACT TIME，进入慢动作状态。此时你还可以用左摇杆控制自己车辆的滑行方向，尽量撞到其他车辆上，这样即使你自己被撞毁也仍然还有机会获得分数奖励。

POINT 3 REVENGE

REVENGE的含义就是复仇，这是本作新增的系统。当你被对手撞毁时，对手就成为了你的复仇目标。如果在接下来的游戏中能够成功撞毁复仇目标，就会获得比撞毁其他对手车辆更高的得分奖励。同样，如果你撞毁了一辆对手的车辆的话，他也会积极地对你进行报复！

POINT 4 碰撞原则

在本作中碰撞的原则是：凡是与你同向行驶、并且体积相近的车辆都可以安全碰撞，这不但不会对你造成伤害，反而会获得分数奖励和BOOST能量增长。而逆向行驶的车辆、体积很大的车辆（例如载重货车、大客车）、墙壁、围栏等等则是危险的，撞上这些的话你会被撞毁。

POINT 5 模式和奖励

BRUNOUT中有各种各样不同模式的关卡，每一种模式的目标是不一样的。普通的RACE模式就是简单的竞速，必须在时间限制之内完成赛程才可过关；ROAD RAGE模式是需要尽可能多地撞毁对手的车辆；而CRASH模式则是要驾驶自己的车辆撞击其他车辆，引发爆炸并且造成破坏，等等。想要通过一个关卡，就必须至少得到铜牌以上的成绩，而如果获得金牌的话则可以打开更多的附加关卡，不过金牌也并非你的最终挑战，如果能达到更高的成绩标准的话，还可以开启更多的隐藏要素，例如新赛道、新车辆等等。达到一定的成绩之后，你的"复仇等级"就会提升，你最高能够获得"精英"的评价。

CRASH MODE详解

CRASH MODE是BURNOUT系列所独有的游戏模式。简而言之，这个模式的目的就是撞击其他的车辆，尽最大的可能造成破坏。

POINT 1 起步



想要成功地造成一场大爆炸，赛车的起动速度至关重要。在CRASH MODE下可以看到画面左侧有一条弧形的槽，槽的上下两端各有一段绿色区域。首先按下A键一次，黄色的光标就会从底端开始向上移动。当光标进入上端绿色区域时，再次按下A键，就会留下一个标记。要保证这个标记处于绿色区域之内，并且越靠下越好（换一句话说，就是应该在光标刚刚进入上端绿色区域的一瞬间就按下A键）。接下来光标会从上端向下移动，当它进入下端绿色区域时第三次按下A键，就会再次留下一个标记，这个标记要越靠上越好。与此同时，赛车就如同离弦之箭般向前冲出了。

POINT 2 CRASH BREAKER

当第一次碰撞结束之后，屏幕的左下角会出现一个火焰状的槽，类似于其他模式下的BOOST槽。当车辆发生碰撞、爆炸的时候，这个槽就会逐渐增长。当它涨到100%的时候，便会引发CRASH BREAKER，也就是一次新的爆炸。此时屏幕上会出现5秒钟倒数计时，你必须迅速地连打B键，增大爆炸的威力。如果你按键速度够快的话，就能以100%的能量引发爆炸。爆炸不但可以对附近的车辆造成更大的破坏，而且还能让你自己的车辆腾空而起。这时候你就能再次发动IMPACT TIME，寻找更远处的目标。如果能够成功地撞击到另外一组车辆，甚至还有可能再次引发CRASH BREAKER！

POINT 3 IMPACT TIME

发生碰撞之后，你的车辆往往会被撞飞起来，马上按住A键，并且用左摇杆控制车辆的滑行路线，尽量地使你的车辆撞到更多的车、或者占据一个有利的地形，保证可以阻挡更多车辆的去路，让它们接二连三地撞到你身上来。总之，尽你的可能来造成破坏！

POINT 4 确保破坏目标车辆

另外，在每一个CRASH MODE关卡中还会有一辆特殊的目标车辆，这辆车会以"TARGET"的字样表示出来。破坏这辆车会有额外的加分，所以一定要确认它的行驶路线，并且确保将它撞毁。

POINT 5 计划好撞击路线

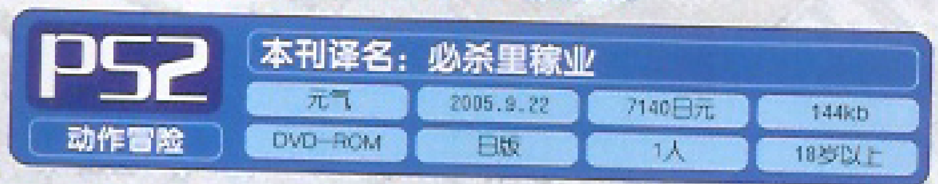
每一个关卡中需要破坏的车辆往往分为几组，互相距离很远，仅靠一次撞击是不可能将它们全部撞毁的，要拿到高分，就必须精心设计撞击路线。以第一个CRASH MODE关卡为例，前方的马路上有一些车辆来往行驶，马路下方的停车场还摆放着一些车辆，如果正面撞击马路上的车辆的话，你自己的车就会停在马路上，这样停车场上的车辆就无法破坏了。所以最好从侧面撞击马路上的一辆车，使它挡在马路中央，将交通完全堵塞住，同时让你自己驾驶的车向前滑下到停车场，然后再通过CRASH BREAKER把停车场上的车辆全部炸毁。

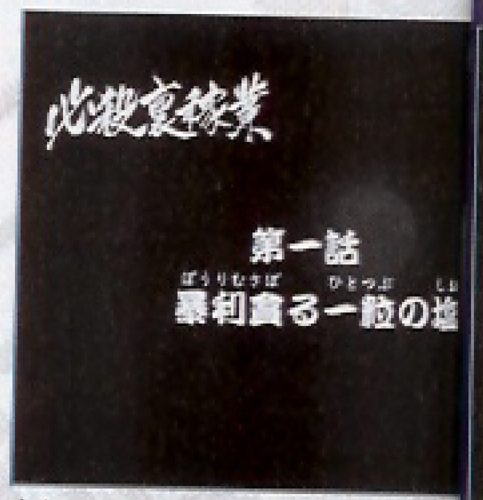
□文责/行菜



必殺裏稼業

江户时代，民间总有恶人肆虐，好在有一群人，不惜牺牲自己的名誉，在暗中出手伸张正义，保护平民。他们就是……



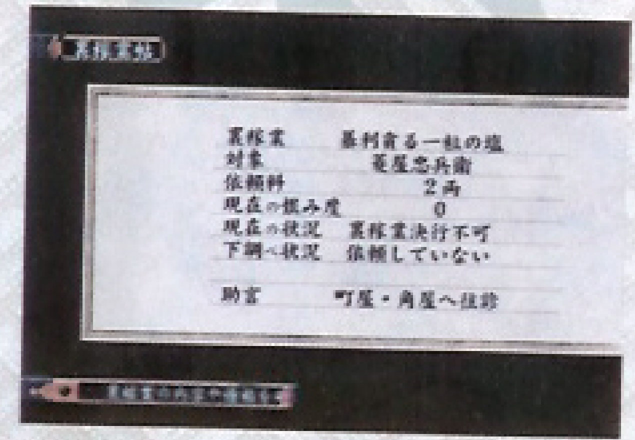


章节的表示非常像时代剧。基本上故事的剧情也非常丰富，每一关就像一集电视剧，人物的与戏剧层面上的矛盾冲突表现得很到位，值得

里稼业之心得

❶ 事件的调查

随着调查的逐步深入，"进行度"也会逐渐提高。调查的主要根据是以师傅道顺的提示与从在路上遇到的行人那里得来的情报为主。调查的内容一般都是围绕着该章出现的恶人的情报，一旦在调查时出现比较麻烦的情况时就要参考"里稼业贴"里的提示来进行，如此才可顺利地进行调查。当"进行度"达到每章规定的最高值时，就可以进行"里稼业"了（也就是找齐弟兄们抄家伙废人去）。

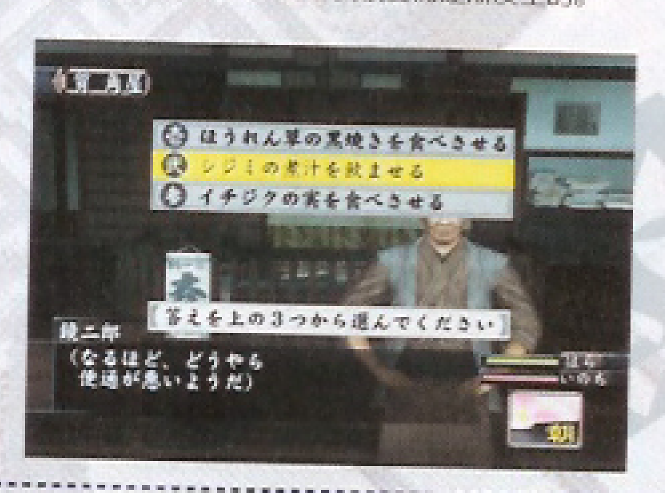


↑这里显示的是任务的所有重要情报，一定要随时查看以了解任务的进行状况。

❷ 关于"恨み度"

在里稼业贴里可以看到"恨み度"这个数值，这是游戏里非常重要的一个数值。主角的工作就是砍坏人，但界定"坏"是需要证据的，这个仇恨度就是主角在调查过程中收集到的证据指数。有时在街上和路人对话时就可听到关于恶人的事件，此时就会增加仇恨度。此外，如果直接亲身经历恶人做的坏事，亲身收集到恶人的证据的话，仇恨度就会大幅度增加。

仇恨度提高之后，在动手时同伴所要的费用就会下降，仇恨度越高，同伴所要的钱就越少。所以在动手之前一定要尽量多搜集恶人的证据，得道者多助么。此外剧情也是随着仇恨度而逐渐发生的。





↑在医馆等龙蛇混杂的地方就可能会有很多人提供证据，这是增加仇恨度的重要方式。

❸ 关于"表评判"

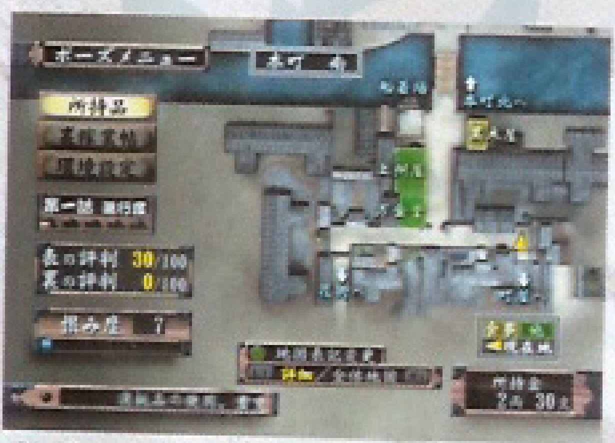
"表评判"是人对主角的评价，着出诊的成功次数而提高，如果出诊后还不要费的话上升的机会就会更大。"表评判"越高，町人对话时获得仇恨度的机会的概率就越大。到仇恨度与名声，所以平时一定要多多出诊，主角是暗杀高手，但表面身份还是个医师，千万忘了。尤其是在街角经常会有一些病人出现，们治病也是提升评价的方法，只是一定要记住不要收费就可以了。

一三选一，具体的选择方法见下面的"医学之书"

江户生活全指南

❶ 时间

游戏中做任何事都会消耗一定的时间，游戏中分为"早晨、白天、傍晚"3个时间段，每个时间段中人物的出现地点以及行动规律都会发生变化。而且随着时间变化，有些人在一定时间段还不会出现，会对情报的收集效率有所影响。所以一定要有时间观念。而且当到了晚上的时候，就什么事都不能做了，必须回家，做好孩子。



❷ 地图

画面右上方的地图显示着现在的方位，有红色标记的地方是推动情节发展的重要地点，基本上行程都要紧跟着这个指示来安排。此外按START后将出现大地图，这里会详细地显示每家店的名称以及一些重要的情报。

❸ 手形

手形就是江户时代的通行证，主角住的町屋是与本町、下町、花街各不相通的，如果想进入这些地方就一定要拿到相应的手形才可以。手形要随着剧情的不断发展才能拿到，属于重要道具，在游戏的过程中要随时注意确认。不过去到新的地方一般就意味着要发生战斗了，在进入新区域之前最好提前做好准备。此外随时注意食物的补充，饿肚子的话能力会减弱。



❹ 坐船

没啥好说的，一开始当然坐不了船，到游戏后期的时候去一些远地方就一定要坐船了，可以快速地到达，不过只是坐船就要花钱，要注意金钱的合理分配就可以了。

医学之书

再强调一遍，您千万别以为自己是武者，您表面身份是大夫，所以基本的医术要领不能忘。也是合理出行的唯一保护伞，医术一定得牢记，还是获得仇恨度的重要手段。

症状	处理方法
喉咙炎症	ネギの臭いを嗅がせる
下痢	ヨモギの煮汁を与え飲ます
胃痛	ヒネショウガの黑焼きを与える
发热	肋と首を冷やし安静にさせる
伤害	米ぬか油を塗りこむ

杀人医生传奇



□文责/无无







雷电系列在老玩家心中的位置，代表了纵版射击这个传统游戏类型带给我们的点滴回忆。也许3D建模下的机体造型让我们难以适应，但进化是明显的。

PS2	本刊译名：雷电3			
纵版射击	TAITO	2005年9月20日	7140日元	41KB
	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

当我们投入到彩京的多彩射击与CAVE的疯狂弹幕之时，是不是还记得当年TAITO公司的一款传统射击游戏让我们对纵版射击有了投入的热情？也正是由于这个作品的诞生，纵版射击正式成为了热门游戏类型。“雷电”，这个响亮的名字当年几乎成为了纵版射击代名词。而时隔多年，我们在PS2平台上见到的，是一个回归传统与综合革新要素相融合的系列新作──雷电3。

自如的操作感，完美的移植：

雷电系列一直以8方向自如的操作感著称，虽然没有令人眼花缭乱的弹幕，但却在敌人位置的设置与弹着点精妙而突出于其他作品。在朴素之中突出了纵版射击最根本的快乐──躲避与命中感，在系列中出现不多的武器里，合理地搭配着射击火力与飞行移动感。本次TAITO新近推出的雷电三PS2版本，为街机版本的完美移植版。在街机推出的时候就已经引起了众多传统射击玩家的投入，只因为虽然游戏在画面效果上进行了质的提升，3D建模的成熟搭建与攻击特效的演出让射击爽快感突出。由于采用了成熟的3D建模技术，所以大魄力的敌方角色得以出现在我们面前，震撼效果贯穿全系列。但由于作品本身内涵完全遵照雷电系列一贯路线，所以实际在游戏内容方面雷电三又是遵照传统的。无论三种武器的属性或是附属导弹的特性都可以看作为雷电二的特效加强版本。画面素质与关卡设计上的求新与射击主架构的回归传统相结合，雷电三给了我们一个重新体验传统射击游戏的理由。

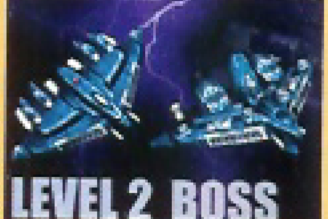


超魄力的敌方BOSS

由于游戏按照等级推进，现将三大等级BOSS公布于下，在3D建模的细致描绘下，雷电系列的超魄力BOSS设定传统得到了升华：



LEVEL 1，连锁炮塔：传统BOSS的重新演绎，在两个炮台的配合下直线破坏的威力与线路配合，一样能造成玩家的困扰。虽然对于射击强者来说这个BOSS不足挂齿，但不可轻敌啊，双BOSS回转射击的威力是不容小看的。

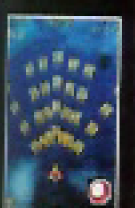


LEVEL2，空中要塞：这样的机体设定我们在前两代雷电中都能够找到熟悉的影子。变化丰富的射击模式与多重装甲形态下的攻击变化，是其最难对付的重点。在雷电三中，空中要塞的射击规律变得更为不规则，但在几次摸索之后，你会发现除了要塞后方发起的连锁攻击需要格外重视外，其他攻击类型还是相对容易面对的。最后形态的造型令人难忘。



LEVEL3，巨型潜艇：出现在海面上的巨大武装潜艇，造型非常具魄力。甲板上多重武器全开！！攻击繁密是一般人难以想象的，作为玩家来说，既要考虑躲避多重弹幕，还要时刻注意水对空导弹的追击，难度是非常高的。作为自己意志的考验坚持下去直到胜利吧！！

回归传统，熟悉的武器属性



■**武器1散弹**：绝对初心者专用武器，典型的传统武器。虽然在对前威力上有所欠缺，但却可以最大程度保证本机的安全，小形态敌人很难突破的武器系统。



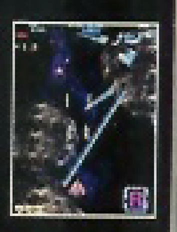
■**武器2雷电**：传统武器第二形态，属性为散弹的反面，对前威力非常巨大，但却在对敌范围上有所欠缺，由于持续攻击能力很强，所以可以在本机移动的同时加大对敌判定范围，中级者向。

■**武器3 连锁雷电**：可以说，这个武器是雷电2紫色连锁雷电的改良版本，由于具备一定的锁敌能力，所以在高手的操作下可以实现对敌人的连锁进攻，从而创造最高的得分。玩家的创造性在本武器上能得到最大的发挥空间，绝对的高级者向武器。

■【**辅助武器1**】**直线导弹**：这个直线进攻的辅助导弹钩起了我对当年雷电1的回忆。与历代雷电的直线导弹设定相同，对于弥补散弹的攻击力不足有着特别效果的辅助武器，由于纯直线非制导，所以提供了对前不错的攻击判定附加，散弹武器最佳搭档。



■【**辅助武器2**】**追踪导弹**：具备追踪敌人的能力，如果达到最高级别，数量非常惊人，能给予直线武器最好的攻击范围辅助，雷电武器最佳搭档。



■【**辅助武器3**】**放射导弹**：发射后分散攻击，攻击判定中等，范围中等，所以是比较中庸的附属武器，看玩家喜好可以搭配在任何主武器之下。

在画面上的革新没有颠覆雷电系列的传统，我们在与系列紧密呼应的武器属性上，就可以找到雷电永远的风格。

□文责/龙马

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

最新作游戏情报 two' WEEKS 10.7 ~ 10.22

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，“最新作游戏情报”将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。

烧 评

洛城飚风

官方原名 L.A. RUSH

PS2	赛车竞速
2005年10月10日	
▶MIDWAY	▶49.99美元
▶DVD-ROM	▶美版
▶1人	▶13岁以上

绝对没有办法遏止的急速激情



1996年，著名的游戏厂商ATARI发售了街机赛车游戏《S.F. RUSH》(S.F.指旧金山)，在当时获得了不小的成功，也成为了“RUSH”系列的开山之作。现在，MIDWAY又将这个系列搬到了XBOX和PS2平台上，不过地点变成了L.A.——洛杉矶。

现在的游戏越来越多地采用现实世界中的城市作为场景。借助于游戏技术水平的提高，如今的制作人们已经可以将真实世界中庞大的城市还原到游戏中来，本作也是如此。比弗利山的豪宅、好莱坞的巨型标志等等这些地标性的建筑你都不会错过，甚至连洛杉矶的交通状况也会如实反映——在交通高峰时间中，拥挤的车流可能会把交通要道阻塞得水泄不通。是否能选择正确的道路，就是你赢得比赛的关键了。在这款游戏中，还将出现数十种得到了厂商认证的车辆类型，大部分你都可以在洛杉矶的街头亲眼见到。

本作中包含了一个剧情模式：你扮演一个洛杉矶地下飚车赛的高手，没有人可以从你手中夺取冠军的头衔。你的对手无法在比赛中打败你，只好使用了卑鄙的手段：将你的车库偷窃一空。为了重新崛起，你只能借助于一辆最低档的赛车参加比赛，一步一步地把自己失去的东西都赢回来。你曾经通过自己的打拼从一个无名小卒变成了一个顶尖高手，那么现在你还能再次做到这一点吗？



攻 评

CODEAGE 继承者与被继承者

官方原名 コード·エイジ コマンダーズ ~継ぐ者 継がれる者~

PS2	角色扮演
2005年10月13日	
▶SQUARE ENIX	▶7140日元
▶DVD-ROM	▶日版
▶1人	▶审查中

角色扮演王者“最新作品”飘然而至



由于这个世界是封闭的世界因此被称为“球内世界”，在这世界的某一天，人类得知这一世界即将毁灭，并转入新的轮回。为了躲避世界的毁灭人类制造出了巨大的方舟，并且沉睡其中，并坚信等到自己醒来时，迎接人类的将是全新的世界。沉睡在方舟中的少年吉恩，因事件从方舟落到地上。睁开双眼发现这里已经不是自己所熟悉的世界，到处横行着异形，并主动攻击吉恩。虽然吉恩奋力抵抗后幸免于难，但从此却要迎接新的苦难；而本应该沉睡在方舟上的吉恩的姐姐，现在却也忘我地驰骋在战场上……

战斗时根据距离分为接近战和中距离战两种，玩家必须对应距离选择不同的战斗技巧，尤其是其中的某些强力战技，发动所需要的时间远比普通战技长，更是需要保证距离才能顺利发动。



—人物形象虽然比较卡通，但是攻击力却着实惊人！

烧 评

勇 士

官方原名 THE WARRIORS

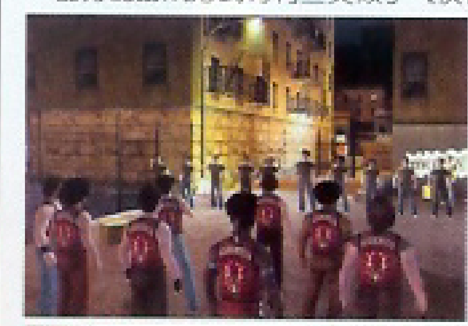
PS2	动作
2005年10月17日	
▶ROCKSTAR GAMES	▶49.99美元
▶DVD-ROM	▶美版
▶1人	▶17岁以上

做一个在黑暗世界中生存的勇士

THE WARRIORS

《勇士》的故事背景来自于派拉蒙影业公司1979年拍摄的同名电影：一个很强硬的纽约黑帮头目召开了帮会会议，试图将所有的家族联合起来，组成一个足以和警察、政府相抗衡的大帮派。但是就在这次会议上，他却被暗杀身亡。杀人的嫌疑落在了一个较小帮派的几个人身上，他们因此而遭到了全纽约黑帮的追杀。为了活命，他们必须尽快回到自己的据点，这意味着他们必须横穿整个纽约城，在街道上、小巷里、地铁通道中，到处都布满了杀机……

电影原著的故事非常紧凑，完全在杀人事件发生之后的数个小时之内展开，而ROCKSTAR显然认为这一点时间不够做出一个游戏。于是他们将游戏的起点定于三个月之前，玩家将有足够的时间体验每一个主人公的黑帮生活。一部分的游戏方式将有些类似于《横行霸道》，你要通过偷窃、抢劫等手段来挣取金钱、笼络手下，并且摆平与其他的黑帮势力的冲突。游戏中的打斗系统有些类似于EA GAMES出品的《街头教父》，每个角色都有自己独特的打斗风格、招式和特殊技能。而电影的剧情将在游戏的最后一章中表现，能够从这场亡命追杀中找到一条生路，就要看你自己的了。



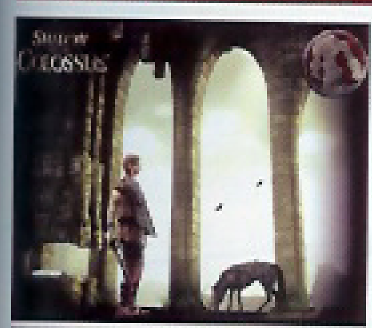


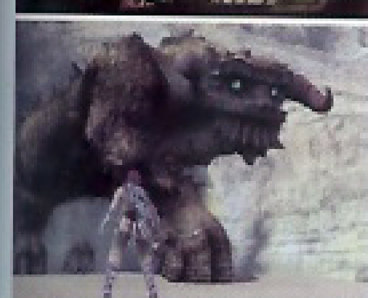
旺达与巨像

PS2	动作冒险
2005年10月18日	
SCEI	49.99美元
卡带	美版
1人	13岁以上

官方原名 SHADOW OF THE COLOSSUS

巨像的阴影无法淹罩少年的光芒







—超出想象能力范围的巨大石像，如何才能与之战斗？

在刚刚闭幕的2005年东京电玩展上，《旺达与巨像》是索尼重点展示的游戏之一。前作《ICO》获得了巨大的好评，使得玩家们对于本作的素质抱有很大的期待。索尼不但在本作的制作上倾注了很大精力，宣传工作方面也是大张旗鼓，让它一直都保持了相当的热度。"为了拯救心爱的女孩而战斗"这个亘古不变的爱情主题，和体积超出常人想象力范围的巨大石像，这两点最引人注目的要素烘托出了本作史诗般的氛围。

说到"史诗气氛"，又让人不由得想到了SCE欧洲分部今年的大人气作品《战神》。这款游戏在大场面方面的拿捏非常有火候，无论是超巨型的角色还是雄伟瑰丽的神庙都给人留下了深刻的印象，不知道"旺达"的制作组会不会向同事们取经呢？不过从这两个游戏的风格来看则是风马牛不相及，"旺达"的杀戮之气少了很多，取而代之的是一种清新的风味。年轻的主人公、亲密如战友的马、剑和盾的传说、出神入化的射箭技艺——你想起了什么？似乎是《赛尔达传说》的翻版，不是么？那就让我们来看看SCE如何跳出窠臼，创造出自己的风格吧。

杰克X：战斗赛车

PS2	赛车竞速
2005年10月18日	
NAUGHTY DOG	49.99美元
DVD-ROM	美版
1-4人	13岁以上

官方原名 JAK X: COMBAT RACING

释放激情 赛车是永不言败的战斗!!



通过三部作品的成功积累，杰克和达斯特已经成为了游戏界中的一线明星（呃，也许我们不该算上达斯特）。作为新形态平台跳跃类动作游戏的代表，《杰克与达斯特》系列和《瑞奇与叮当》系列堪称SCE本社作品的双璧。不过这一次杰克出场并不是干自己的老本行，而是要当赛车手了。顾名思义，《杰克X：战斗赛车》肯定是一款火爆的游戏。正如你所想象的那样，本作中不但有风驰电掣的赛车，也有枪林弹雨的战斗。看看这些赛车的设定图吧，机枪、火箭、导弹……每一辆都武装到牙齿，与其说是赛车，不如说是战车更合适。如果谁胆敢把车开到你前头去，就毫不客气地把他轰个稀吧烂好了！游戏的关卡设计也紧紧扣住了"战斗"，你决不会碰到什么平平无奇的赛道，而是要利用各种各样精巧布置的弯道、斜坡、捷径等等来做出匪夷所思的动作，毫不留情地打击自己的对手。在赛道中还放置着很多用于强化赛车的道具，例如绿色的道具可以补充自己的体力，红色和黄色的道具能够给你各种武器，蓝色的道具可以补充你的能量槽、让你能够更快地行驶，等等。另外在一场比赛结束之后，你也可以对自己的赛车进行改装升级，让它具有更好的性能和更酷的外观——当然，这一切要素在如今的赛车游戏中都是少不了的。

研修医 天堂独太2 命运的天平

NDS	医生模拟
2005年10月20日	
SPIKE	5040日元
卡带	日版
1人	15岁以上

官方原名 研修医 天堂独太2 命の天秤

妙手回春华佗再世



很有创意的游戏之一，舞台是医院，玩家扮演的角色不再是拯救世界的英雄，而是一名刚刚走上社会的医科毕业生独太。虽然主人公还是初出茅庐的新人，但是在为病人诊断时可以得到前辈的帮助，并且留有记录。到手术时可以利用这些情报，解脱病人的痛苦。对应NDS双屏机能，游戏中存在触诊系统，玩家只需要用自己的手指触摸屏幕，便能诊断出病人的体温、浮肿、压痛等症状。诊断之后的手术则更加精彩，手术时会显示出病人的体力槽，一旦选择错误，病人的体力槽会随之减少，一旦减少至零则游戏结束。因此，玩家只能依靠自己的判断能力和推理能力，用自己的双手拯救病人。游戏中的人物性格各异，其中还有些病人会拒绝手术，这时就需要与病人对话，并选择正确的道具才能让他接受治疗。





重生之月

PS2	战略RPG
2005年10月20日	
IDEA FACTORY	7140日元
DVD-ROM	日版
1人	全年龄

官方原名 リバースムーン

为了取回失去的记忆……



IDEA FACTORY是喜欢战略游戏的玩家非常熟悉的厂商，近年来出品了大量优秀作品，比如鬼魂力量、新纪幻想、新天魔界等，这些作品的战略性强，世界观完整，再加上精彩的剧情以及个性十足的人物设计，因此受到了广大玩家的青睐，尤其是其中的新天魔界4在日本也得到了极高的评价。本作战斗依然采取变化较为丰富的半回合制方式，并可以通过战斗完成接受的委托任务。其中还加入了武器熟练度这一新要素，该指数需要不断使用该类武器才能提升，攻击力也随之上升；人物的特技也可以像武器熟练度一样通过不断使用逐步强化。此外还保留了大受好评的武器开发系统，合成系统也得到了进化，玩家可以利用这一系统，用武器、防具、装饰以及物品合成出更为强力的武器。



人生活剧

超越虚构的永恒善恶

□作者简介：张天然，来自华北平原的九流文学青年兼超级菜鸟，由于在格斗游戏中屡屡被打仆街而转投RPG、SLG等类型游戏的怀抱。由于九流文学青年的本质而时常对游戏剧情的结构及发展的合理性作出自己的评论。曾在诸多游戏媒体发表游戏文学作品。 □责编/唯夜



人就如同demonic这个单词一样：一方面，它的含义是魔鬼似的、邪恶的、凶残的；而另一方面，它还可以表示一种内在的精神力量，或者一个非凡的天才。

很难想象，如果没有游戏剧设人员在虚构世界中孜孜不倦的探索，剧情类游戏发展到今天，会是以怎样的一种形态呈现在玩家面前。谁都不会怀疑，剧情类游戏就是想象与虚构的产物，尤其是RPG，游戏性上的相对平缓决定了它需要更多依靠“虚构”的力量在市场上取胜。失去了天马行空的想象，RPG本身势必会沦为一块被人嚼过的口香糖，单调而乏味。

然而若只是一味单纯地在虚构中构造游戏的整体世界观，也并非是一种明智之举。我们知道，虽然想象可以超越经验性、常识性的思维逻辑，但是这却必须控制在一个可能性的范围里，任何逾越这个范围的剧情组织形式，都不可能带给玩家一种熟悉的代入感——正如波兰作家布鲁诺·舒尔茨在其短篇小说《鸟》、《蟑螂》和《父亲的最后一次逃走》中所做的那样，虽然他让“父亲”不断地变成鸟和蟑螂，可是它们始终没有脱离“父亲”的本体精神，也即是没有放弃父亲作为人的心灵特征。这样在一定现实基础上伸展出的虚构，才能够在艺术作品的情节中建立起一种心灵上的真实感。

正如上文所述，在看过了太多在不存在的大陆上（如“鬼魂力量”系列中著名的Neverland，从字面上直译，它就可以被称为“没有的陆地”）虚无飘渺的所谓壮丽史诗之后，玩家们对正统RPG的剧情难免会产生一定程度上的审美疲劳。然而《影之心：来自新世界》的推出，却让笔者收获了一个小小的惊喜——这部作品在坚持了魔幻大背景不变的前提下，又巧妙地与历史现实融合在了一起。玩家们在经历了一系列世界崩坏、鬼狐仙怪、王国混战之后，终于得到了一个好故事的拯救。

美国，纽约，1929——之于玩家来说并不算陌生的时空背景，整个故事就在这里拉开了序幕。首先出现在我们眼前的是本作的主人公，私家侦探乔尼，而且剧情交代其曾经因为车祸而失去了一部分的记忆——起初，我曾一度以为这是一个类似于《暗店街》式的故事，由遗失的记忆作为线索，从而将一些支离破碎的琐碎情节联系在一起。然而随着剧情的推进，我才渐渐意识到自己错了，乔尼遗失的记忆并没有贯穿于整个故事之中，它只是在故事的开端与末尾之处出现了两次，一次引发悬念，另一次揭露真相，两者遥相呼应，形成了图穷匕现般的锋利效果。



故事的真正主线是所谓的维尔之力与玛里斯之力，在游戏中，前者代表了理性与和平，而后者则代表了疯狂与毁灭。换言之，维尔之力在整个故事中是“善”的代名词，而玛里斯之力则是“恶”的一种隐喻。纵观整部游戏，我们不难发现，剧设人员在描述玛里斯之力上所耗费的笔墨要远远多于维尔之力。这样的做法，在一定程度上打破了二元对立的绝对叙述模式，然而却丝毫没有损伤以“善”为主导的价值观。如果按照生活中的正反习惯为游戏中的人物分组排列的话，那么显然乔尼、莎妮雅、大胖猫为一组，代表正义；而Lady、Killer、吉尔伯托等人则为另一组，代表邪恶。但事实上，在故事的末尾揭示出的事实真相却消融了现实生活中泾渭分明的人物形象——Lady体内恶的本源竟然是因为善，为了挽救自己弟弟（也就是我们的主人公乔尼）的生命，Lady将自己体内的维尔之力全部传给了弟弟，而她本人却在玛里斯的控制下开始了自己的毁灭之旅。这个时候，剧情矛盾又一次集中在了乔尼的身上，在亲情与正义的经典二难选择之下，乔尼还是选择了后者（没有任何的悬念，这是每一个玩家都会猜到的结局）。为了拯救全人类而与曾经拯救过自己的姐姐为敌，这也意味着人物在意识形态或人格立场上的对立，已经过渡到了一种纯粹生命形态的比试。

令玩家们无法释怀的常常是游戏剧情中的一些细节，细节是隐蔽在剧情表象之下的，它往往不引人注目，往往在不经意间流露，但也正是因为如此，它才更能贴近玩家们的心。在这次的故事中，一些细微的场景总是不时感动着我们：Killer对Lady的忠诚，Lady对Killer超越了玛里斯之力的真爱，莎妮雅在复仇后所表现出的迷茫，以及主人公一行七人在冒险途中彼此在心灵上的依托……这些细节埋藏在拯救世界的主线之下，默默地为悲伤的宿命涂上了一抹温暖的色彩。

凌驾于剧情表象之上，我们似乎还可以看到更多的东西。玛里斯之力所表现出的“恶”，可以进一步引申为在艺术领域中常见的“恶魔性因素”。这也就是说，在本作的故事中，玛里斯就是恶魔的名字。不过有别于其它游戏中常见的，将恶魔性因素归结于一个具体人物身上的做法（也就是所谓的“大魔王”之类的角色），本作只是将恶魔性因素抽象成了一个符号化的意象、一个意义模糊的名字。为恶魔命名，是超脱于具体形象之外的一种总结方式。美国著名的心理医生，《爱与意志》的作者罗洛·梅曾说到心理治疗中为“恶魔”命名的重要性：“我们依靠命名，直接地面对病魔的世界。医生和我站在一起，他知道更多魔鬼的名字；正因为如此，他就能在技术上充当我的向导……从某中意义上，诊断可以被看作是现代人大声叫出在暗中作祟的魔鬼名字的一种方式。”从这段话中我们看出，为恶魔命名是为了更好的面对——在本作中，格蕾斯，也即是Lady，她扮演的就是传统意义上大魔王的角色。然而剧设人员却赋予了这个人物善良的一面，从而让玩家们漠视恶魔性的宿主，转而直接面对恶魔性本身，从一定程度上来说，这需要更大勇气。

坦率地讲，本作在人物的刻画方面并不算成功，主人公一行七人中，绝大多数的成员都没能表现出足够的性格特征，从而让玩家只有在战斗场景中才能感觉到他们的存在，大众化的脸谱形象难免会让玩家在漫长的游戏旅途中感到一丝乏味。不过幸好，就像我在文章开篇中所说的那样，本作的大背景是建立在近现代现实世界基础之上的，熟悉的地理环境在一定程度上弥补了角色的苍白。从北美到南美再到天空上的异次元，玩家们面对的，似乎就是一次跨越了千山万水，有关善与恶的人性教育课。现实与虚构交相呼应，像是在看一场真假难辨的电影。在异次元中打败Lady，成功维护了世界和平之后，电影结束，玩家们走出电影院，回到太阳底下，回到大地上，这时所有的现实又回来了。虚构结束了，这堂人性教育课也结束了。

□责编/丰仪



在世界上，存在着这样一些女子，她们离开爱便无法再活下去。她们是美好的，爱对于她们来说，就像是一场疾病，一场苦难但又令人心甘情愿的疾病。因为爱，她们会痛；但失去爱，她们会在思念中不断迷失——能够拯救她们的，只有爱本身，这是一场痛苦且折磨人的拯救，而且，没有终点。

怜就是这样的女子，她行走在怨念弥漫的古宅中，期待着与优雨的重逢。她期待着就这样走下去，尽管满怀惶恐，但那是她的选择。　□文/淡云青鸟

跟随爱与思念的心

一个让你魂牵梦萦的人，一段令你始终无法遗忘的过往，这些都是你记忆中永不褪色的宝藏。然而，当它们在令人窒息的荒谬与恐怖之中重新出现的时候，你能拿出勇气去正视这一切吗？你能在怨念恣意蔓延的空间中坚持自己的怀念吗？你能在代表死亡的广袤荒芜中追逐那个曾经错过的幻影吗？

逃避是绝大多数人的选择——诚然，在经历了故人逝去的悲伤之后，活着的人已经无法再承受更多的痛苦了。然而不能否认的是，无论在怎样的情况下，逃避永远是一种消极而危险的方法，永远是一种自欺欺人的表演。选择了逃避的人，其实就像是将头插入沙土中避险的鸵鸟一般，收获的只能是临时的、虚幻的安全感。



同样艰难的抉择摆在了23岁的美女摄影师黑泽怜的面前，已经死去的恋人突然出现在身边，是追寻还是逃避？本作在序章便为玩家们展现出了类似于莎翁剧中“To be or not to be”的经典一幕。出乎意料的是，年轻而柔弱的怜并没有像哈姆雷特一般犹豫不决，对优雨刻骨铭心的爱恋在瞬间便驱散了恐惧，让她义无返顾地冲向了优雨。那个时候，她明白，即使这一步踏上的是一条不归路，自己也会坚持到底——每每看到怜在眠之家中被恶灵团团包围的景象时，我都不禁有些疑惑，究竟是什么样的力量，能让这个看上去弱不禁风的女子坚持前行呢？后来我渐渐明白了，这是因为爱，是因为“不能再一次错过优雨”这样的信念，它们在怜的心中已经越过了生死的界限。在人性天平的两端，爱与死永远是两颗最重的砝码，当代表爱那一端的重量超过死亡而开始下沉时，令人惊愕的能量同时也会在生命本体内爆发。

爱是伟大的，但爱却并不是万能的。诚然，它完全能够击退恐惧与死亡的进攻，然而当思念与痛苦吞噬着心灵的时候，爱却会变得束手无策，根本无力抵抗。每每夜幕降临，身陷眠之家的怜便会在被浓雾拥抱的黑暗中走失。虽然她很清楚，自己所思念的优雨就隐藏在这片黑暗的某个角落中，但是她却始终无法真正来到他的身边——也许，他们刚刚在一个阴影弥漫的场景中擦身而过，可怜对此却毫无察觉，生死相隔的两个人彼此失去了默契，这也许是一种真正意义上的悲剧。

如果说，无尽的噩梦只是一种意识上的拷问的话，那么每天早上醒来，怜身体上的刺青为她带来的痛苦则是刺骨而真实的。当梦魇从平行的臆想空间渗透到现实世界时，清醒与昏睡也便都成为了灾难。这个时候，怜无处可逃、也无路可退，她只能用心中的爱作为武器，而后举起手中的相机，勇往直前。

这个世界上，每一条路都是崎岖的，而追寻爱的道路则尤为艰辛。在见过被刺青之力燃烧成一团灰烬的泷川吉乃之后，对于死亡，怜已经不再是一个旁观者。那些在眠之家不停游荡的怨灵、那些在静夜中弥散开来的思恋、那些同样被刺青缠绕的朋友们……怜与他们是生死与共的同胞，是寂静中的兄弟姐妹。

如上文中所述，怜身上的刺青在游戏中是一个重要的象征符号。通过剧情，我们不难发现，身处现实世界的人们，身上的刺青实际上代表的是由于思念而产生的痛苦。思念越深，痛苦就越深，浮现在身上的刺青图案就会蔓延得更广，直至最后化成一团人形的灰烬。这是一个飞蛾扑火式的悲壮过程，明知道一切都已经无法挽回，可还是无法让自己停下脚步。在这样的景况下，吉乃在梦中走上了不归路，萤同样也消失在了客厅的沙发上。因而，当刺青开始向怜全身蔓延的时候，每一个玩家都开始为她担心起来。这又会是一次灾难吗？怜能逃过这场宿命的劫难吗？将抽象的思念化为具体的刺青图案，将难以表述的痛苦转化为直接的视觉刺激。这样的做法，对玩家理解游戏的内涵无疑起到了很大的帮助，然而对于游戏中的人物来说，这却显得有些残忍——梦境与现实围绕着刺青逐渐纠缠在一起，最后变成了一把利刃，一点一点切割着怜的神经，幽暗而压抑。

或许在这个世界上，凡是美丽的事情大多都是简单的，比如说思念与爱。这两种情感就像是纠缠在悬崖边的两朵野花，淡淡的，但却有着让人肃然起敬的气质。不同于其它恐怖AVG游戏的是，剧作人员并没有为本作设置一个包含着宏大人文关怀的叙事背景，一切都是为了爱——这里说的爱，还并非是广义上的博爱，而是简单的、纯粹的个人之爱。爱之共性的消解虽然使游戏的代入感稍稍有些减弱，而这样做却使游戏中的人物显得更加生动起来。始终追逐着优雨的幻影，对怜这样一个柔弱的女子来说，思念就像是一场近乎诗意的磨难。当玩家们了解了眠之家种种忧伤的过往之后，怜那义无返顾的追寻就会显得更加令人动容。

也许，怜与优雨的爱情就是那种只能在书本上见到的“经典爱情”了，这样的爱情，其最根本的内容是“牺牲”而并非“保全”——眠之家的一切悲剧起源，久世零华与久世要之间的苦恋便是这种“经典爱情”的范本。要冒险去神社中探望已经成为祭品的零华，虽然他知道，这一去很可能便没有了归来的机会，然而他却依然没有犹豫。为了能够再见恋人一面，他可以放弃一切。同样的道理之于怜——只要能与优雨在一起，她情愿从这个世界上消失。这样孤注一掷的付出，表现出了一种悲壮的美丽，一段令人刻骨铭心的感动。

纯粹地，为了爱而爱，这是爱恋的一种最高境界。当怜与优雨终于在通往常世的道路上再次紧紧拥抱的时候，压抑已久的恐惧与委屈一齐涌上了心头，一直埋藏在心底的泪水也在瞬间找到了决堤的理由。“对不起，不管怎样，我只想和你在一起……”她这样说，诚挚得令人几乎找不到拒绝的理由。这样的场景，让我不禁联想起了发生在上世纪二十年代的一段经典爱情：北大才子高君宇突发心脏病去世之后，他的恋人，当时誉满京华的女诗人石评梅便曾在深渊一般的悲痛中写下了这样的诗句：“我愿燃烧我的肉身化成灰烬，我愿放浪我的热情怒涛汹涌；天呵！这蛇似的蜿蜒，蚕似的缠绵，就这样悄悄偷走了我生命的青焰。我爱，我吻遍了你墓头青草在日落黄昏！我祷告，就是空幻的梦吧，也让我再见见你的英魂。”仅仅三年之后，把泪流干的石评梅也随高君宇而去，两颗生死相隔的心终于结合在了一起。

然而优雨最终还是没有接受怜的要求，他将怜身上的刺青转移到了自己身上，并试图由此结束怜的痛苦。“即使是一个人，你也要好好地活下去”，优雨对怜说。怜从睡梦中醒来，当她发现身上的刺青已经消失不见的时候，她的脸上并没有浮现出一丝欣喜；相反，她因为永远失去了优雨而泪流满面。



像怜这样的好女子，或许真的不太适合接触爱情，她们会投入得如此忘我，如此自我折磨。用三毛的话来说：“她们的爱情注定是一场疾病，注定要在疾病中过早地夭折。生也孤零，死也孤零……”对于这些女子来说，世上若是没有了爱，便是一件比死更加可怕的事情。

久多良木健的PS革命

□文/麻仓怜士

【前情提要】除了总在前台接受领奖的人之外，依然有很多人在计划中发挥着巨大的作用，上期我们讲述的就是他们的故事。

第三章 艰苦的创业之旅 争取NAMCO大作战

在后来，石井秀一曾谈及了当时的感受："如此品质的三次元图像，已经几乎凌驾于现今任何价值百万日元的高端街机基板的效果，这样的机器如果真的就以3万日元发售的话，绝对可以算是时代的奇迹。"

在会议归途中，同行的NAMCO常务口取缔役原口洋一与石井秀一进行了对话，两人毫不迟疑地就达成了共识。回到NAMCO本社，两人极力要求举行正式会议，在经过仔细商讨后，原口洋一等高层人物正式向社长中村雅哉提出建议，无限期终止家用机开发计划，全面加入索尼的PS计划。终于，1993年末，SCE和NAMCO缔结密约，两社实现技术相互交流提携合作，NAMCO开始着手开发能够与PS主机完全互换的街机基板，其街机名作面向PS平台移植。

至此，NAMCO正式加入PS阵营。SCE拉到了第一个能给自己撑腰壮门面的大厂。

第三章 艰苦的创业之旅 大批厂商的加盟

1998年初，久多良木健曾经在一个记者访谈中笑着说："PLAYSTATION取得的巨大成功，这其中还应该感谢世嘉的帮助……"这番话并非胜利者的恣意嘲弄，其中还颇有一番不为人所知的曲折。90年代初的日本TV游戏业界在SFC主机大繁荣光景的庇荫下陷入了不思进取的空前迷惘，绝大多数的软件厂商因安于现状而执迷于2D手绘技术的滥觞。久多良木健和德中晖久等一行五人曾联袂远赴神户造访KONAMI社，负责接待的KONAMI社常务取缔役执行董事北上一三对SCE的计划并不感兴趣，振振有辞地宣称2D技术是游戏产业多年积淀的瑰宝，放弃就意味着彻底失败，五人静静聆听着北上导师训徒般居高临下地说教，最后不得不黯然告退。在其后约见街机格斗游戏巨子CAPCOM的执行董事冈本吉起，冈本氏首先和SQUARE社等同样提出了300万台普及的参入条件，其后居然又要求索尼开发一台"究极的2D游戏主机"，以确保该社的《街头霸王》系列能达到100%移植度。除了NAMCO以外，当时日本业界的那些大手厂商几乎都对3D技术丝毫不感兴趣，犹如两个时代的巨大价值观差异，自然更谈不上有什么共鸣。正当SCE为进展缓慢感到困扰时，一个突发事件使得局势发生180度逆转。1993年8月26日是游戏史上值得大书特书的一天，世界最大的街机游戏厂商世嘉在当日开幕的千叶幕张AM街机展上初次披露了史上首款3D格斗游戏《VR战士》，三维展现的远近纵深感觉让到场的从业人员莫不大惊失色，冈本吉起率队观摩后心情久久难以平静，当即在会场中和大坂本社决策层紧急联络，在下午和SCE约定的会见中，冈本一反当初的暧昧态度，主动表示："CAPCOM愿意全面协力PLAYSTATION！"数日后，KONAMI的北上一三也亲自带领社的多位知名制作人登门洽谈具体合作事宜。《VR战士》的发表昭示了3D技术实用化时代的全面来临，对日本业界造成了地震般的强烈冲击，如梦醒的第三方软件商们开始重新审视和评估SCE的PS主机。



↑频繁举办的业内会议也是公司间互相较角的舞台。

第三章 艰苦的创业之旅 索尼对日本市场的认识

SCE认真研究了任天堂领导日本游戏10多年的成败得失，发现其庞大帝国的最薄弱环节在于流通体制的混乱。任天堂负责管理出货的初心会前身为其以扑克牌为主业时期组织成立的玩具销售网络一心会，任天堂只向初心会的几家大问屋（批发商）发货，再由小卖店向问屋进货，其间还有二次问屋和现金问屋等奇特的寄生利益团体从中盘剥渔利，这种状况造成了商品的价格混乱和流通延迟。任天堂系统使用的卡带媒体是造成流通混乱的万恶之源，半导体存在着制造周期长和价格高昂的物理缺陷，SFC后期诸如《FFVI》等高容量超大作的售价居然升至万元以上。

PS计划中活跃的业界精英

●怪杰佐伯雅司



↑因为佐伯雅司，索尼辉煌的主要缔造者。

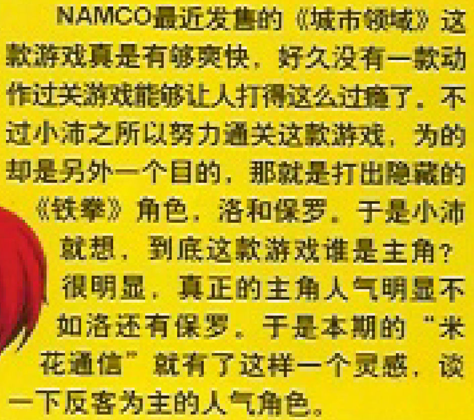
其貌不扬的佐伯雅司在索尼集团曾有"怪杰"的绰号，因喜好大胆放言而经常遭到同僚们侧目，不过他在广告营销方面的出色业绩即使是在整个集团的广报宣传部中也是非常好的，他独特的行为准则与高超的业务能力使其在SONY中成为了独树一帜的另类人物。在1993年年初，佐伯雅司在自己的办公桌上发现了一张字条："SONY Computer Entertainment事业部门即将成立，你想不想到那里去折腾折腾？"落款是自己的顶头上司出井伸之。丈二和尚摸不着头脑的佐伯满脑袋问号地去找到了出井，他开门见山地对佐伯说："那里是集团的一个全新部门，是专门做TV游戏的。"听完之后佐伯更是犯晕不已，因为自己之前还从来没有真正接触过游戏，更别说是制作了。不过那出井伸之是何等人物，眼下阅人无数，佐伯的脾气秉性他早已经摸透。果不其然，正如预料的那样，生性豪爽的佐伯雅司是个天生喜欢冒险的家伙，在经过一段时间的考虑后，他最终还是欣然接受了挑战，与老上司出井一起进入SCE任职。在PS系列主机的巨大商业成功中，佐伯雅司主导的广告宣传工作起到了非常重要的推动作用。比如在确定PS首发的宣传口号时，"1-2-3!!所有的游戏都在这里集结"（1-2-3！！すべてのゲームは、ここに集まる）的宣传词不但明确告知了商品的正式发售日期（12月3日），更进一步昭示了该商品的奋斗目标，这句现在已经成为经典的广告词在当年令许多青年消费者瞬间牢记了"PLAYSTATION"这个新生事物。同时佐伯雅司是一个非常懂得引导消费者心理的宣传家，PS在1995年初曾经由于软件匮乏出现了暂时的低潮，佐伯发起了名为"上吧！100万台"（いくぜ！100万台）的大型促销活动，结果迅速与原本领先颇多的世嘉SS打成平手，活动开始时PS主机的实际销量只有88万台，佐伯在事后发表观点称："消费者未必需要了解商品的真实形势，成功的宣传策略仅在于提供一种明确的暗示，引导人们的认知度才是根本目的！"

□责编/无



每一款游戏几乎都有自己的主角或者是主旨，但是在某些作品中也有出乎制作人意料的事发生，那就是主角和主旨被其他人物或要素盖过了风头。这些现象的出现不能说是设计者的失误，相反，我们也可以把它看成是游戏开发商的意外收获。

Vol.19 主持:小沛



NAMCO最近发售的《城市领域》这款游戏真是有够爽快，好久没有一款动作过关游戏能够让人打得这么过瘾了。不过小沛之所以努力通关这款游戏，为的却是另外一个目的，那就是打出隐藏的《铁拳》角色，洛和保罗。于是小沛就想，到底这款游戏谁是主角？很明显，真正的主角人气明显不如洛还有保罗。于是本期的“米花通信”就有了这样一个灵感，谈一下反客为主的人气角色。



反客为主的人气角色

米花通信

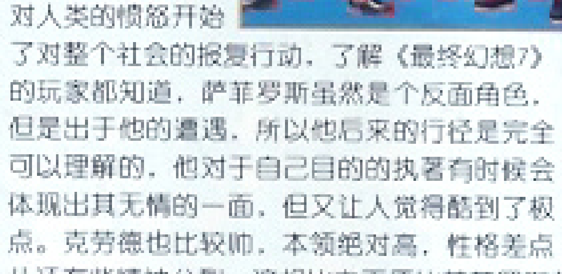
八神庵



抢戏程度	8
魅力数值	9
出现频率	9
今后走势	6
综合得分	32

八神可是个在格斗游戏中典型的抢戏角色，在《格斗之王》系列就从没进入过主角队，当然这也是由于他与草稚京的敌对关系。但是从95登场之后，他的人气就一下子超越了所有角色。半遮脸的红发、大开襟的燕尾衬衫、背后有月牙印记的紧身黑衣、将两腿用皮带连接的红裤子……这样的形象在当时来说是非常有视觉震撼的。另外能够张显个性的就是他阴毒的招数，蛋火鬼烧、琴月阴，还有近乎疯狂的八稚女，绝对是够狠够毒。特别还有他在胜利时的笑声“哈哈哈哈……哈哈哈哈……”迷倒了多少街机厅的少男少女。以至于SNK起初的格斗之王系列如果没有草稚京的话，大家还可以接受，但如果没了八神庵，那么简直从发售之初就可以想象人气要跌到什么份儿上。现在的作品明显把八神这个角色弱化了一些，不再像97那样王道，现在他的热度已经降下来了，不过始终在草稚之上！

萨菲罗斯



男人想要受欢迎大约有这么几种可能，一是长得帅，二是本领高，三是性格有吸引力。而萨菲罗斯则是集合了这几点要素为一身的角色。他本身就是个试验品，他的出生是一个悲剧，于是怀揣着对人类的愤怒开始了对整个社会的报复行动，了解《最终幻想7》的玩家都知道，萨菲罗斯虽然是个反面角色，但是出于他的遭遇，所以他后来的行径是完全可以理解的，他对于自己目的的执著有时候会体现出其无情的一面，但又让人觉得酷到了极点。克劳德也比较帅，本领绝对高，性格差点儿还有些精神分裂。这相比之下便比萨菲罗斯差了一些，再加上主角可以频繁露面，所以萨菲罗斯的每一次登场都会有超过主角的震撼效果，人气高是应该的。



抢戏程度	7
魅力数值	9
出现频率	5
今后走势	5
综合得分	26

永濑丽子



《山脊赛车4》是这一系列实现飞跃的一作，正是从这一代开始，山脊系列成为了赛车游戏中的知名大作。但是作为一款赛车游戏，人们在相互传颂的时候最先说的是什么呢？恐怕大部分人都会先夸该作的片头CG，还有永濑丽子的精彩出演。香车美女本来就是绝妙的搭配，但是这种搭配的目的往往是利用美女来突出赛车这个主题，R4则不然，永濑丽子的风头几乎盖过了赛车本身，这要再说不是反客为主恐怕谁都不信。不过永濑丽子当时的轰动效应依照现在的看法已经没有什么了，如今这种做法早已广泛运用在各个赛车游戏当中，而且姿色绝佳，只是现在她们真正成为了陪衬。丽子小姐如今出现的频率不高，但曾经的辉煌是谁也不会忘记的。

抢戏程度	7
魅力数值	10
出现频率	6
今后走势	4
综合得分	27

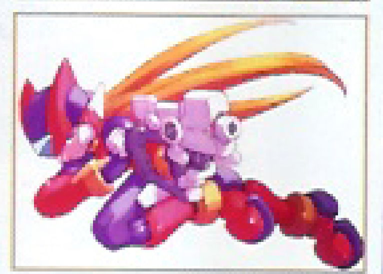
ZERO





洛克人的正统系列在其超高的难度下，很快就将自己置之高地，成为菜鸟玩家们只敢仰望的作品。而在X系列中，一身红装手持利刃的ZERO首次登场为这款作品加入了丰富的色彩。X系列其实就是洛克人正统作品的一次进化，丰富的角色和道具等要素让这款游戏不只在难度上做文章，而人物的添加自然也让玩家可以依据自己的喜好来选择主角。ZERO比起最早的洛克人真是太有特点了，一头长发的他已经不像是个机器人，枪与剑的组合也让ZERO充满了侠客风范，于是很快在GBA上出现了以ZERO为主角的《洛克人ZERO》系列。他可是少数能以配角身份逐渐升为主角的例子，他的魅力使“洛克人”不再是冷冰冰的机器，而是活生生的战士！

抢戏程度	9
魅力数值	8
出现频率	8
今后走势	9
综合得分	34

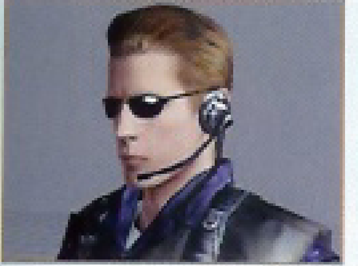


埃尔伯特·威斯克



抢戏程度	6
魅力数值	9
出现频率	6
今后走势	6
综合得分	27

在《生化危机》首部作品中，威斯克以卧底的身份进入了S.T.A.R.S.，并且身为队长，虽然身在雨伞公司，但却存有二心，总想着有朝一日自立门户，最终实现自己对于权力的欲望。威斯克不喜欢与人为伍，朋友对他来说根本没有存在的必要，他一直都认为自己是最强的。威斯克纯粹是为自己而活，野心成为活在这个世界上的唯一目标，他的邪恶非常彻底，而付出的努力却又令人无比敬佩。相比之下，身为1代主角的克丽丝就太没性格了，包括以后的主角都是传统的英雄形象，而威斯克的大受欢迎就是因为他的个性鲜明，给人留下的印象太深了。





MVS基板上的至高之作，饿狼传说RB2

MVS硬件平台的奇迹



在游戏市场中，很少出现一款硬件设施能使用10年以上并能够持续保持软件输出。但SNK公司的MVS机板不但做到了，并且在软件制作方面一直保持着很高的产量。

特别是在SNK公司发生资本转置的前期，由于投资的连续失误造成了必须利用高普及的MVS基板软件创造利润的局面。“人无压力轻飘飘”，而一个软件制作团体的集体智慧被压力凝聚在一起的时候，是能够创造奇迹的。1998年，MVS基板上制作综合水平最高的一款作品横空出世——“饿狼传说REAL BOUT 2”，即饿狼传说RB系列的最后篇章。作为SNK在MVS基板上推出的第一款超过500MB容量的软件，本作无论游戏内容与画面渲染都达到了MVS硬件指标的最高端。不用说当时街机环境下引发的RB2热潮，时至今日仍然这么多的饿狼爱好者对本款作品推以最高的评价，就足以说明作品的高绝素质。而如果玩家朋友们曾经对本作有过全心的投入，那就会对它几近完美的平衡性与完美发挥硬件最后底力的精彩演出而叫好。仅仅在双16位的MVS硬件基础上，能做出这样的格斗王作，不能不说是一个奇迹。

朴实的剧情与闪光的角色

本作基本上与前作“饿狼传说REAL BOUT”相同，并不过多地牵扯到饿狼系列的主线剧情，但却更加突出武斗的豪快。

在TERRY和ANDY成功复仇，击败GEESE之后，两兄弟的名声大噪。饿狼世界中的各中高手都前来南镇，希望与传说之狼TERRY一战。在来者中，最为耀眼的是在拳击台上无坚不摧，有着一头漂亮银发的RICK，由于其独特的银发，所以有个响亮的外号“擂台上的白狼”。有着印地安血统的RICK虽然拳法凶悍，但其实生性淳朴善良，对孩子们则格外照顾。在拳击台上已经无法证明自己的他来到南镇，为的是与强者的战斗中找寻拳法的极意。而另一个突出的新角色便是有着“唐人街小野马”之称的中华武术持有者李香绯。虽然从小习武，却生性马虎毛躁，非常可爱，可不要以为武场之上她也糊涂哦？绝对是一等高手。在角色塑造上，如洪福，唐福禄等老角色全部出场，造型充实饱满，个性极端突出。令人一观画面就有上手一试的冲动。而由于本作角色属于RB系列的大聚会，所以也给了玩家充分体验众多角色特性的乐趣。





喧哗与严谨的平衡点：很显然，饿狼RB系列的喧哗风格在饿狼传说RB2中已经到达了最高点，无论是动画风格的浓墨渲染还是招数打击判定出现的特效瞬间，都体现出了一款梦幻格斗作品的视觉冲击。在角色塑造上，RB系列角色全员出阵并没有让小组放松角色个体的细致创作。无论是克劳萨的帝王之气或是洪福的轻松幽默都在小组深厚的美
把握能力上完美地体现了出来。在SNK众多的2D格斗作品中，饿狼RB
画面综合表现力上，至今都占据着最为辉煌的位置。而在操作上，本作
予玩家的操作爽快感已经在饿狼传说独特的COMBO设定中体现了出来。
段而合理的连携让玩家的操作满足感大大增加。如果想要回顾本作的玩
可以亲手一试洪福的A，B，3C，轻制空烈火棍。相信您一定会被这个特
的操作爽快感所征服。而刚才所说洪福连携不过是本作中的冰山一角，
多角色富有创造力与表现力的连携表现让本作的基础技巧练习变为非常
满足感的一种娱乐，玩家在一次一次熟悉COMBO的过程中成长而丝毫不
厌烦，足见作品的深厚功力。本作虽然在外部表现效果方面喧哗之极，
在操作平衡性方面表现出色，细节表现异常严谨。角色的强弱分化虽然
所区分，却没有明显出现的王道角色，笔者就曾经在地区比赛录像中看
日本玩家使用陈希擴（胖
气功大师）杀退众
TERRY、洪福，YAMAZA
等一流角色晋级四强，
样的冷门角色都能在玩家
中有如此战力，其他角色
实力就更不用说。系统方面
作为系列标志的换线系统
了本作已经进化得极端成熟
虽然增加了主线格斗的战
变化，但却不会成为依赖迂回的本钱。游戏由于分化两段HP，第二段HP
接可以发动MAX技巧让逆转之剑时常闪光，在这样合理的操作系统下，
狼RB2给了玩家技巧与作战智慧巨大的发挥空间，让对局充满紧张与变数



期待传统饿狼的回归

一款1998年的格斗作品，到了今天仍然在日本本土经常进行比赛与
友会，这说明了饿狼传说RB2绝对的经典魅力。但在SNK转生之后推出
印记系列的同时，我们也呼唤着传统饿狼系列作品的回归。对于众多
饿狼RB系列的玩家朋友们来说，有着合理换线系统的传统饿狼不单单是
个优秀的2D格斗系列，更代表了SNK在2D格斗领域的创新精神。我们
着全新基板上重生的饿狼RB新作，那一定是另一个辉煌的开始。



文责/龙斗



真·侍魂
带我走进格斗殿堂的经典

我从来不是一个格斗游戏高手，今后恐怕也不会有什么突破。当与我同龄的玩家们正在接受《街霸2》的格斗启蒙教育的时候，我却更加迷恋于《名将》、《吞食天地2》等等这些清版过关游戏。我仍然记得，一个苦于找不到对手的同学以免费提供游戏币为条件，要求我跟他对打几盘，然而我却抵死不从。要知道，“免费玩游戏”对于当年的我们来说可是一个不小的诱惑，能够抵制这样的诱惑，足见我的态度是多么的坚决。现在回想起来，也许是因为那时的我无法承受格斗游戏中那种人与人之间的直接对抗吧（笑）。相比之下，在清版游戏中背背版子总是要轻松得多了。等到我真正对街霸系列发生兴趣，那已经是很多年以后的事情。不过引领我进入格斗游戏世界的，却是另外一家格斗游戏巨擘——SNK的作品：《真·侍魂 霸王丸地狱变》。



现在要用“巨擘”来形容SNK，恐怕会有不少人提出反对意见。这也难怪，以现在SNK（或者我们应该更严谨一点地把它称呼为SNK PLAYMORE）制作的游戏素质来讲，不被玩家所遗忘已经算是个奇迹了。然而在那个年代，CAPCOM、SNK双雄并立的局面，却称得上一时无两。“CAPCOM与SNK的格斗游戏，哪个更强？”，这也是经常被搬出来论战的议题之一。当然，这样的争论永远没有确切的答案，而以我看来，如果要将两家的游戏风格作一番比较，CAPCOM更为内敛，而SNK则显得外放张扬。街霸的精髓，更多地需要在实战中去体验；而侍魂的魅力，则可以在第一眼见到它时就会绽放出来——而这，也正是它更加能够吸引像我这样的“格斗游戏边缘玩家”的原因。

说到我与侍魂的相识过程，电软在其中还扮演了一个重要的角色。我记得那正是我购买的第一期电软（1995年第6期），在那个名为“街机仔”的栏目中刊载了《真·侍魂》的全人物出招攻略。不过吸引我的并不是那些让人眼花缭乱的招式，而是一幅幅虽然简洁但是形神兼具的人物图像。尽管只是寥寥几笔的勾画，但是每个角色不同的气质都跃然纸上。武士、圣女、忍者、骑士、盗匪……各种形象都惟妙惟肖。“不如去看看能不能找到这个游戏吧！”——这样的念头刹那间就从我的脑子里冒了出来。于是，就为了“喜欢人设”这个现在看起来近乎有些幼稚的理由，我拿着电软跑到街机厅找到了这个游戏。





我还记得我选用的第一个人物是柳生十兵卫，理由同样很简单：他拥有一招“八相发破”，出招方法是连打按键。对于当时的我来说，格斗游戏基本的攻防概念都还尚未形成，一切都只能按照清版过关类游戏的理念来套用，“连打按键”的出招方式对我来说不啻于是见到了“熟人”。当然，我很快地就发现自己在这个全新的世界中处处碰壁。街机厅里面的对手们并没有因为我是初学者而对我手下留情，反而更加尽情地“蹂躏”。

正如前面所说过的，相比街霸来说，侍魂的风格更加外放张扬。如果你不能理解“距离控制”在街霸中的应用，那么你打起来很可能会索然无味，输了几局之后就灰心气馁而放弃。而侍魂中既有一个重斩砍掉对方一半乃至更多体力这种让入门者也觉得爽快无比的设定，又有←↓→ ←↓·B+C（天霸封神斩）这样复杂得近乎离谱的招式作为噱头——当然，真正熟悉之后你就会发现这一招其实也不过尔尔，但是对于一个刚刚窥见格斗游戏门径的人来说，其诱惑力是要比街霸中那些朴实无华的招式大得多的。于是，怀揣着“一定要练成最华丽的招式”这样一个信念，我便流连于机台之前，虽百折而不挠，并且在不断的实战中一步一步地加深自己对格斗游戏的理解。



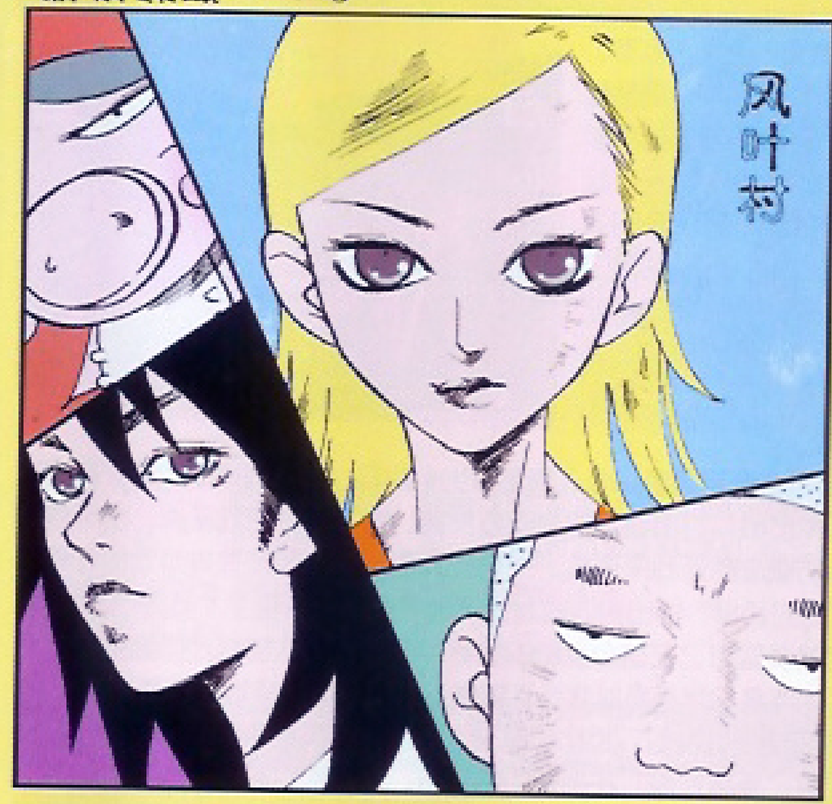
经历了入门的摸索之后，对“格斗境界”的追求自然而然地有所提升。令人欣慰的是，在外放的风格之下，《真·侍魂》的内涵同样经得起推敲。我惊异地发现，我原本以为“最简单”的柳生十兵卫其实是一个非常值得钻研的角色。他的必杀技都有巨大无比的硬直，普通攻击的收招速度也非常慢，但是堪称强悍的判定又使他在与其他擅长牵制的角色对战时不落下风。判定强、硬直大，一旦看准机会就能给敌人重创，而一击不中的话则会露出极大的破绽，胜负全在于一念之间——这或许正是十兵卫的“正统武士”身份所决定的战斗风格吧！“心眼刀”这一招式更让我第一次接触到了“当身”的概念，并且进而上升到心理战的层次。再看其他角色：霸王丸的霸气、不知火幻庵的阴损、加尔福特的变化多端……每一个人都在用各具特色的招式和战术诠释着自己的身份。

如果要用两个字来形容《真·侍魂》的话，我想应该是“生猛”。不过，在接下来的续作《斩红郎无双剑》和《天草降临传》中，我却再也无法找回《真·侍魂》的那种感觉了。两部续作虽然也可以算是制作精良，但是对于系统的调整反而使它们失去了那种奔放的热情。在SNK雄风已然不在的今日，《真·侍魂》也只能作为一个象征性的符号，留在我的记忆之中。



□文责/荇菜

□ 作者/华亮 责编/


风叶村


有人躺在这里！
这不是月饼大叔么！
怎么回事？


好像受了伤呢。
晕倒的么？


你们都给我闪到一边去！


你是……
！！


把那个老家伙交给我！


你是什么人？

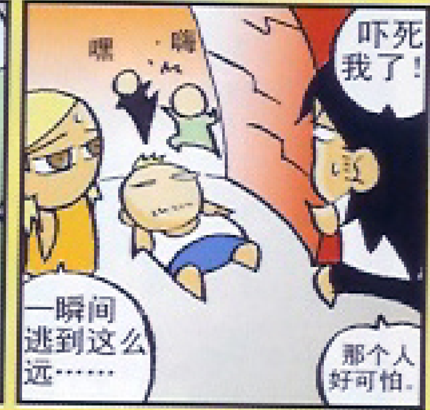

我没有义务回答你！


而且我也讨厌话多的人！


你究竟是谁？！


啊……
咔嚓！


走开胖子……
不许伤害我的朋友！


吓死我了！
嘿 嗨
一瞬间逃到这么远……
那个人好可怕。


喂！朱羊！给你这个！

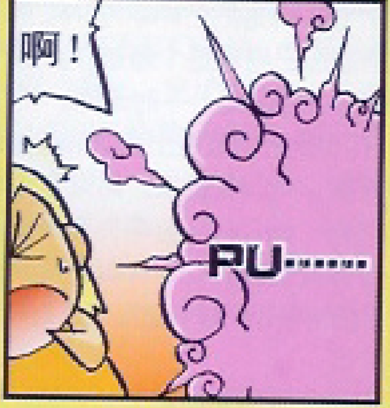

这是什么？好像是电话卡……
打败他要用这个。


喂！
不要跟死人说话。


好像是打电话的IC卡。
用这个打败他？


反面有磁条。
仔细看一下正面是图案。
手指一摸还有电流通过的感觉。


啊！真的通电了？
咦！你身上的光是什么？！


啊！
PU……


朱羊你怎么了！！！


叫你多管闲事！


非把我惹火了！

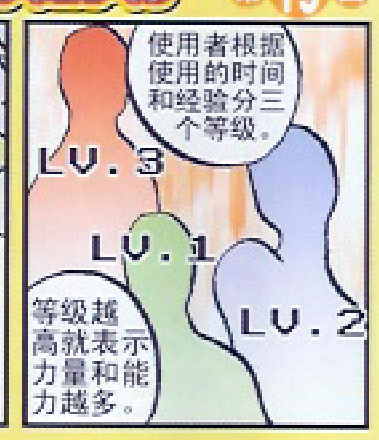

！
呀！


原来这些卡片真的是好东西啊……
嗯！









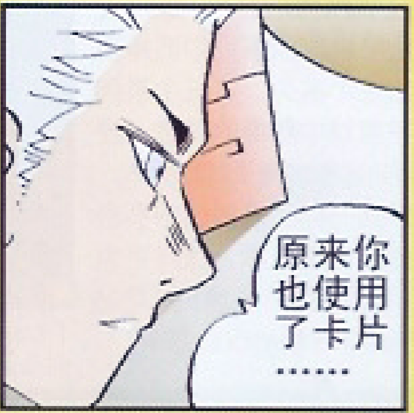


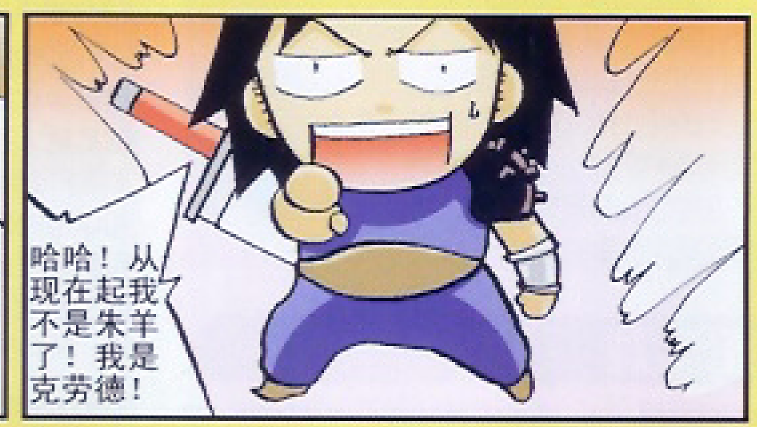








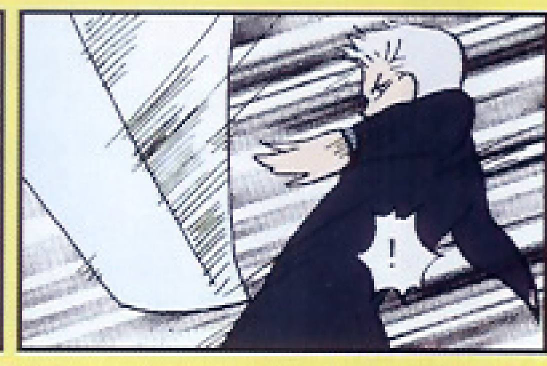




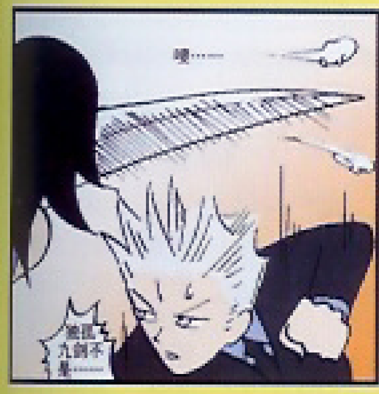


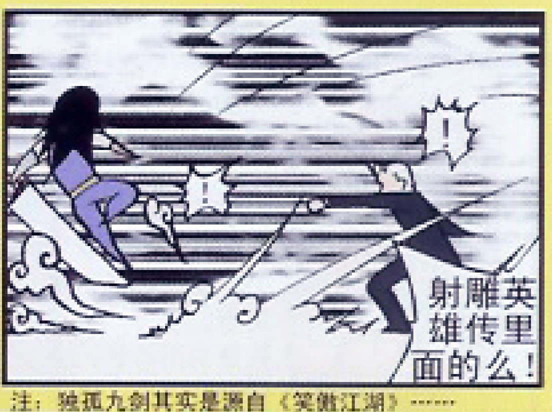


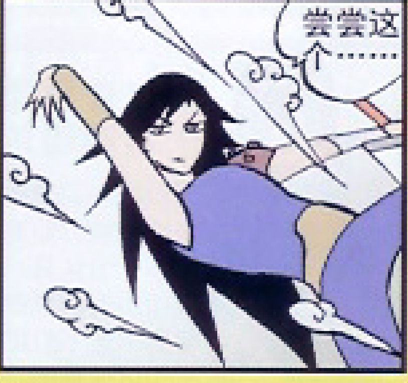








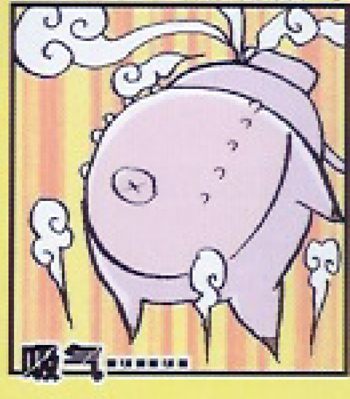






注：独孤九剑其实是源自《笑傲江湖》……















想不到眼镜公司还真是厚道，在不到2个月的时间居然在2部主机上推出了新的机战游戏。这样热门的作品当然不能置之不理了，请看本期攻略。 □文责/

GBA	本刊译名：超级机器人大战J			
战略角色扮演	BANPRESTO	2005.9.15	4800日元	128Mb
	卡带	日版	1人	全年龄

游戏说明1 基本操作

十字键	控制光标移动
A键	决定 （在地图画面没有机体的地方）打开主菜单
B键	退出 （战斗时）跳过战斗画面
L键	（战斗前）切换作战方针 反击 / 回避 / 防御
R键	（战斗前）切换援护攻击 / 防御的开关
START键	开始游戏 / （在地图画面没有机体的地方）快速存储
SELECT键	（战斗前）切换战斗画面的开关

游戏说明2 开始游戏



玩家在第一次进入游戏时，需要从男女两名主人公中选择一位，并且选择合适的机体（真实系和超级系），这些就不用多言了。而在游戏剧情推进之后，玩家还要从3名漂亮的MM中选择一人作为搭档（副驾驶员）。她们能力各异，影响着主人公的成长。在第6话之后，可以通过指令切换不同的搭档。她们的精神指令也各不相同，鉴于各话出现的不同敌情，在不同关卡选择合适的搭档，有助于战斗的顺利进行。

游戏说明3 选择优先升级机体

进入正式剧情之前，玩家需要在机战的众多机器人系列中选择自己最喜欢的三个系列，这三个系列的机器人在游戏中获得的资金、经验值和改造前途都优先于其他机体。和以前的系列一样，通关后的资金和机体改造都会被继承，这样更有助于玩家反复攻略。在通关N次之后，所有的机体才能被改造完毕。



↑之后，所有的机体才能被改造完毕。

游戏说明4 分支剧情

除了最初两话是男女主角的不同剧情外，随着故事的发展，照例会有分支情况出现，但是最后的主线只有一条，不论选择哪个分支，最后的结局是一样的。到本作有2位主人公，每人2架机体，游戏中有2条分支路线，要想把分支全部完成，至少要打通8次以上才行。





↑本作中的女性特写当然也很重要啦(笑)。



↑在进入战舰之前，主人公一行要被迫欣赏舰长给大家带来的无厘头表演。



佳蒂雅·古丽雅尔

年龄不详。平时很有礼貌，但是做事十分认真，说话的时候直截了当，是三位助手中最成熟的，具有卓越的领导才能，但是与主人公经常发生言语上的冲突。

作战能力
单位运动性+10
武器射程+1
精神命令
祝福/直击/狙击



菲丝蒂亚·妙姿

年龄不详。在三名助手中岁数最小，身材也最不突出。（……）性格明朗欢快，只要有她在，无论有多么糟糕的心情，都会被她化解得一干二净。爱称蒂尼亚。

作战能力
单位运动性+10
武器射程+1
精神命令
祝福/直击/狙击



梅尔雅·梅鲁娜·美亚

年龄不详。是属于对什么事情都没有主见的类型，对许多问题都没有自己的主张，遇到麻烦只会哭，但是辅助精神能力很强大。平时最喜欢吃巧克力。

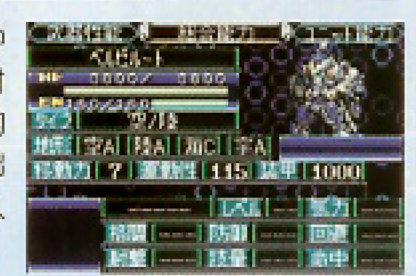
作战能力
单位运动性+10
武器射程+1
精神命令
祝福/直击/狙击

◆紫云统夜路线 EPISODE 01

第1话 降ってきた「灾厄」？

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方任意一机被击破
我方出击	マジンガーZ（兜甲儿）
我方增援	第二回合 アフロダイA（さやか） バッタ×4击破后 紫云统夜
敌方初期	バッタLv1×4
敌方增援	バッタLv1×6 （バッタ×4击破后出现） 机械兽ガラダK7 Lv3×2 （バッタ×6击破后出现） 机械兽ダブラスM2 Lv3×2（バッタ×6击破后出现）

■攻略建议：先寻找一个比较靠中间的地方等候敌人到来，让统夜对付后来的6只バッタ。在击破所有的バッタ之后会有4只机械兽从下方出现，让甲儿去对付它们。消灭敌人后过关。



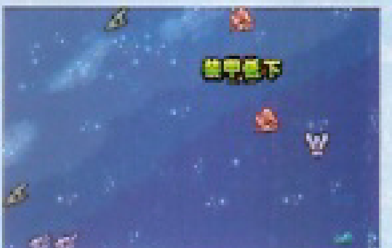
◆カルヴィナ・クーランジュ路线 EPISODE 01

第1话 ナデシコ发进

胜利条件	坚持10回合 / 敌全灭
败北条件	我方任意一机被击破
我方出击	エステバリス0G（アキト）
我方增援	ブルーアース コンバトラーV （第四回合或者アキト击破敌人后登场）
敌方初期	バッタLv1×6
敌方增援	バッタLv1×8 （第四回合或者アキト击破敌人后登场）

■攻略建议：首先让アキト对付最初的6个敌人，等我方援军出现后，让ブルーアース和コンバトラーV收拾从两边出现的增援的8架敌机。一定要使用精神指令"努力"。





女主角最初不会登场，在第二章才能出现。

◆紫云统夜路线 EPISODE 02

第2话 目的地 火星!

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉
我方初期	豹马、甲儿、紫云统夜、さやか、アキト、ガイ、ノアル、战舰ナデシコ
我方增援	ヒカル、リョーコ、イズミ（敌初期部队击破后登场）
敌方初期	メビウスLv3×6 デルフィニウムLv3×6
敌方增援	バッタLv4×9 カトンボLv4×2

■攻略建议：

所有机体固守战舰，不要让アキト等人脱离战舰的保护范围。让两架修理机充分发挥自己的作用。最后的敌人カトンボ的HP很高，但是实力不强，用优势兵力合围，加以强力攻击，可以轻松把它们搞定。



◆カルヴィナ・クーランジュ路线 EPISODE 02

第2话 VS地球联合军

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉
我方初期	选择5架机体
我方增援	カルヴィナ、アキト、ヒカル、イズミ、リョーコ（初期敌人被歼灭后登场）
敌方初期	バッタLv2×12 カトンボLv2×2
敌方增援：	デルフィニウムLv3×6 メビウスLv3×6

■攻略建议

カトンボ要用攻击力3000以上的武器进行攻击。敌方增援势力会围绕主人公和アキト为中心进行攻击，一定要注意，可以派修理机跟随他们。不要忘记使用"应援"和"努力"，以挣取尽可能多的经验值。



◆共通路线 EPISODE 03

第3话 彼の名はエイジ

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉
我方初期	豹马、甲儿、统夜、さやか、デビット、ロアン、アキト、ガイ、ヒカル、リョーコ、イズミ、ノアル、战舰ナデシコ、エイジ
我方增援	无
敌方初期	グライムカイザル（ゲイルLv6） ディマージュ（カルラLv5）
敌方增援	（敌初期部队击破后登场） ブルグレン（ゴステロLv6）

■攻略建议：グライムカイザル和ディマージュ的能力相当强大，一定要使用"集中"提高命中率。同时不要忘记回复。ゲイル和ゴステロ在HP减少到一定程度就会撤退，要趁他们的HP在1000以上时用强力武器击破。



EPISODE 04

第4话 さよならの赤い星

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉 或者 ゲイル机被击破（后期）
我方初期	豹马、甲儿、主人公、さやか、デビット、ロアン、アキト、ガイ、ヒカル、リョーコ、イズミ、ノアル、エイジ、战舰ナデシコ
我方增援	无
敌方初期	ディマージュ（カルラLv6） グライムカイザル（ゲイルLv7）
敌方增援	（ゲイル剩余HP减少到一定程度后登场） ブルグレン（ゴステロLv7）

■攻略建议：即使在一开始的时候把ゲイル击破，也不会影响剧情的发生。击倒他时候可以获得高性能雷达。后半段会提示你是否赞成帮助ゲイル，选择赞成或者反对都是一样的结果。消灭增援的敌人后，本章结束。



◆共通路线 EPISODE 05

第5话 变转する运命

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉 或者アキト机被击破
我方初期	甲儿、さやか、デビット、ロアン、エイジ、主人公、リョーコ、ヒカル、イズミ、ノアル、战舰ナデシコ、アキト
我方增援	アカツキ（敌方1部队击破之后登场）
敌方初期	ラダム兽Lv6
敌方增援	（敌初期部队击破后登场）ラダム兽Lv7

■攻略建议：现在是不可能救出ブレード的（这家伙HP太少而且还找打），但是敌人并不是很强，所以集中攻击就OK了。



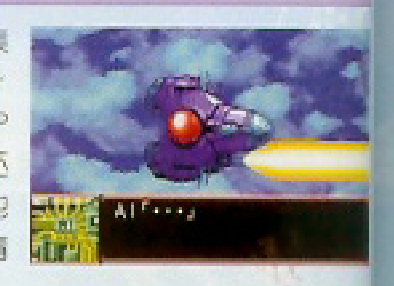


◆共通路线 EPISODE 06

第6话 崩坏の大地 前篇

胜利条件	敌全灭 或者 クルーゼ机击破
败北条件	我方战舰被击沉 或者 キラ机被击破
我方初期	豹马、甲儿、统夜、さやか、デビット、ロアン、エイジ、アキト、リョーコ、ヒカル、イズミ、アカツキ、ノアル、战舰ナデシコ、キラ
我方增援	マリュー、ムウ（敌初期部队击破后登场）
敌方初期	ジン（ミゲルLv8）
敌方增援	敌初期部队击破后登场 ジン（クルーゼLv9）

■攻略建议：让キラ使用精神指令“集中”。另外要让新增援的アークエンジェル尽量少受伤害。クルーゼ的HP减少到一定程度就会撤退，在他HP还有2000左右的时候，用强力机体将他一次击倒。可以使用加强攻击力的精神指令或者有效的援护攻击来实现。

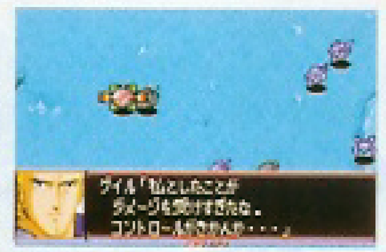


◆共通路线 EPISODE 07

第7话 崩坏の大地 后篇

胜利条件	敌全灭 or アスラン、イザーク、ディアッカ、ニコル全击破
败北条件	我方战舰被击沉
我方初期	豹马、甲儿、主人公、さやか、デビット、ロアン、エイジ、アキト、リョーコ、ヒカル、イズミ、アカツキ、ノアル、战舰アークエンジェル、战舰ナデシコ、キラ、ムウ
敌方初期	ナスカ级（ザフト士官Lv8）ジン（ミゲルLv9）
敌方增援	バスターガンダム（ディアッカLv10） イージスガンダム（アスランLv10） デュエルガンダム（イザークLv10） ブリッツガンダム（ニコルLv10）

■攻略建议：敌方增援力量十分强大，一定要注意。这一次ジル不会逃走，不用急于收拾它。在敌人增援力量靠近之前，一定要将近处的敌方初期部队全部消灭。ナスカ级的攻击力强大，回避率也很高，必须用强力机体将其击坠。敌方的4架高达会在HP剩余不多时撤退。



◆共通路线 EPISODE 08

第8话 敌军の歌姬 前篇

胜利条件	敌全灭 或者クルーゼ机击破 OR ナスカ级击沉
败北条件	我方战舰被击沉
我方初期	豹马、甲儿、统夜、さやか、デビット、ロアン、エイジ、アキト、リョーコ、ヒカル、イズミ、アカツキ、ノアル、アークエンジェル、ナデシコ、キラ、ムウ
敌方初期	ジン（ミゲルLv10）バスターガンダム（ディアッカLv10）デュエルガンダム（イザークLv10）
敌方增援	击破一部分敌人后出现 シグー（クルーゼLv11）ナスカ级（ザフト士官）

■攻略建议：将シグー或者ナスカ级的HP打到一定程度，就实现过关目标。因此要是想挣资金或者经验值的话就把它们留到最后再打。这一次增援的敌军没有那么强力，应付起来轻松一点。基本上把敌人围起来打就可以了。不要忘记使用精神指令获取更多资金和经验值。



◆共通路线 EPISODE 09

第9话 敌军の歌姬 后篇

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉
我方初期	さやか、デビット、ロアン、エイジ、リョーコ、ヒカル、イズミ、アカツキ、ノアル、ムウ、アークエンジェル、战舰ナデシコ、豹马、甲儿、主人公、キラ
我方增援	ブレード
敌方初期	ラダム兽Lv10
敌方增援	敌方初期部队一定数量被消灭之后登场 ラダム兽Lv11×6 テッカマンダガー（ダガーLv12）

■攻略建议：

让我方固守左右两个方向，这样就不会陷入苦战。对于敌方增援的テッカマンダガー，使用“集中”进行攻击可以取得更好的效果。将敌人的援军全部消灭之后就可以通过了。总的来说这一话的难度不是很高，把心情放轻松一点即可。



◆共通路线 EPISODE 10

第10话 暗の胎动

胜利条件	敌全灭 或者 キョウジ机被击破
败北条件	我方战舰被击沉 或者 ドモン机被击破
我方初期	豹马、さやか、デビット、エイジ、ヒカル、イズミ、アカツキ、ノアル、甲儿、、アキト、リョーコ、ムウ、忍、战舰ナデシコ、ロアン、キラ、ブレード
敌方初期	ラダム兽Lv11
敌方增援：	敌方初期部队一定数量被消灭之后登场 デビルガンダム（キョウジLv13）

■攻略建议

在这一话中，不能选用全部机体。在本话刚开始时我方会自动受损，一定要注意。キョウジ的攻击力很高，有可能被他一击必杀，一定要注意。他的HP剩下3500时就会撤退，一般很难将其击破。利用强力机体配合援护攻击试试看吧。



◆アークエンジェル路线　EPISODE 11

第11话　沙漠の虎

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉，或者 バルトフェルド机被击沉，或者大型地上战舰被击沉（バルトフェルド出现时）
我方初期	任选8架机体
我方增援	—
敌方初期	ジン(ザフト兵Lv11)バクゥ(ザフト兵Lv11) ディン(ザフト兵Lv11)
敌方增援	敌方残余机体在2架以下时出现バクゥ(ザフト兵Lv12)　ディン(ザフト兵Lv12) 大型地上战舰(ザフト士官Lv13)　ラゴゥ(バルトフェルドLv14)

■**攻略建议**：第10话结束后系统会提示你选择路线，选择搭乘战舰アークエンジェル的话就会进入这个分支。一开始指挥全部机体朝敌方移动，以运动性强的机体为中心作战。大型地上战舰的HP在3500以下时，会同其他机体一起退却。为了得到资金和经验值，要把握时机将其击破。



◆アークエンジェル路线　EPISODE 12

第12话　燃える砂尘の中で

胜利条件	将干涉スペクトル装置破坏 敌全灭(アークエンジェル到达时)
败北条件	4回合经过＋我方全灭 战舰被击沉＋キラ机被击落（アークエンジェル到达时）
战舰被击沉	（敌方部队被歼灭时）
我方初期	カルヴィナ、エイジ、ノアル、ロアン、デビッド
我方增援	干涉スペクトル装置被破坏时 マリュー、キラ、ムウ、ブレード
敌方初期	ラダム兽Lv12 HP3500×8
敌方增援	干涉スペクトル装置被破坏时 ラダム兽Lv12 テッカマンダガー(ダガーLv14)　大型地上战舰(ザフト士官Lv14) バスターガンダム(ディアッカLv14) ブリッツガンダム(ニコルLv14) ジン(ミゲルLv13) ラゴゥ(バルトフェルドLv15)

■**攻略建议**：这是一场持久的苦战。一开始的时候，使用“加速”向前推进，当敌人反击命中率高于30%的时候就使用“集中”来应对。当テッカマンダガー出现时，保存一定的精神指令，使用运动性高或者HP/装甲高的机体将敌人打倒。敌人被歼灭之后，バルトフェルド等人会增援，我方必须连续作战。再次将其歼灭之后，敌人还会增援一次。

◆アークエンジェル路线　EPISODE 13

第13话　深海を発して

胜利条件	敌全灭
败北条件	比玛被击落＋勇被击落、
我方初期	ユウブレン(勇)、ヒメブレン(比玛)
我方增援	敌方机体在5架以下时，选择9架出战
敌方初期	シラーグランチャー(シラーLv15) HP5700　カナングランチャー(カナンLv15)
敌方增援	敌方机体在5架以下时出现 グランチャー(リクレイマーLv14) HP4000×13 グランチャー(エッガLv15) HP4600（カートリッジ） ジョナサングランチャー(ジョナサンLv16)

■**攻略建议**：一开始只有勇和比玛孤军奋战。先使用“集中”进行攻击，利用援护攻击和援护防御打击敌人，使其数量减少到5台以下。等我方增援一到，立即和前面2架机体会合，注意敌方部队的行动。ジョナサン拥有“斩り払い”的能力，必须集中优势兵力与之对战。



◆アークエンジェル路线　EPISODE 14

第14话　苍き流星となって

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉 或者 エイジ的机体被击落
我方初期	从现有机体中选择9架出战
我方增援	—
敌方初期	スカルガンナーLv15　バッタLv15　カトンボLv15
敌方增援	敌方机体在3台以下时 グレイムカイザル(ダイルLv17) ディマージュ(カルラLv16) HP5400 ジン(ミゲルLv16) バスターガンダム(ディアッカLv17) ブリッツガンダム(ニコルLv17) デュエルガンダムAS(イザークLv17)デュエルガンダム(イザークLv17)

■**攻略建议**：直接向敌方部队所在方向前进，提高气力作战。敌方数量下降到3台以下时，敌方增援部队在地图左上方出现。此时将カトンボ打倒后，即可全面迎击敌方部队。レイジ与ダイル战斗会引发剧情。随后将レイジ置于后方，按照カルラ→ダイル的顺序将敌人击败。歼灭他们之后敌方增援部队就会到来。由于敌人的高达都是旱鸭子（在海中能力变弱），引诱他们下海作战。打倒デュエルガンダムAS之后，它会变成原先的デュエルガンダム。再次击倒他，获取经验值和资金。

◆アークエンジェル路线　EPISODE 15

第15话　それぞれの想い、それぞれの決意

胜利条件	敌全灭，カルラ机被击破（敌方第2波全灭时）
败北条件	我方战舰被击沉orラダム侵入市区
我方初期	选择5架、キラ和ムウ强制出战
我方增援	テッカマン、ブレード、ノアル、カガリ、デビッド、ロアン
敌方初期	ラダム兽Lv18
敌方增援	ラダム兽Lv18 テッカマンダガー(ダガーLv19) ディマージュ(カルラLv20) HP5400

■**攻略建议**：

直接向敌方部队所在方向前进，使用以气力为主的武器作战。敌方数量下降到6台以下时，增援部队出现。利用援护攻击减少敌军数量。对ダガー作战时使用“集中”。ダガー被打倒后敌方会增援，对这些敌人，必须采取强力攻击一口气拿下。仍然采取以优势兵力包围敌人的方针作战，用各个击破的方针，不要把战线拉得过长，以免陷入不利的局面。



◆アークエンジェル路线　EPISODE 16

第16话　ブレンパワード

胜利条件	敌全灭 或者 キョウジ机被击破or东方不败机被击破
败北条件	我方机体被击落 我方战舰被击沉(友军机到达时)
我方初期	カルヴィナ、ラッセ、ユウ、比玛、ナンガ
我方增援	ドモン、マリュー（战舰）、ユリカ（战舰）、マサト、甲儿、铁也、ブレード、忍、ノアル、イズミ、ヒカル、リョーコ
敌方初期	シラーグランチャー(シラーLv20) ジョナサングランチャー(ジョナサンLv21)
敌方增援	ガンダムマックスターDG(チボデーLv21) ボルトガンダムDG(アルゴLv21) ガンダムローズDG(ジョルジュLv21) ドラゴンガンダムDG(サイサイシーLv21) デビルガンダム(キョウジLv21) マスターガンダム(东方不败Lv22)

■**攻略建议**：打倒2台以上敌机后，敌人从左上方出现增援，向下移动随后敌方会从画面右边出现增援。由于战舰的机动力不够，需要用“加速”才能按时赶到地点。ジョルジュ有地图兵器，我方机体千万不要集中在一个地方。把这些人击倒后，东方不败和恶魔高达就会出现。

◆共同路线 EPISODE 17

第17话 ウィスパード 前篇

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰击沉
我方初期	战舰ナデシコ、战舰アークエンジェ出击机体15架 ブレード、リョーコ、ヒカル、イズミ、ドモン、ムウ、カガリ、キラ、比玛、ナンガ、ラッセ、ノアル、マサト、忍
我方增援	—
敌方初期	イージスガンダム(アスランLv22) ブリッツガンダム(ニコルLv22) デュエルガンダムAS(イザークLv22)
敌方增援	敌方歼灭时 机械兽ガラダK7(机械兽头脑Lv22) 机械兽ダブラスM2(机械兽头脑Lv22) 海底要塞ブード(あしゅらLv23)

■攻略建议:敌人会从右下方出现，所以全部机体一开始就下移。利用敌方高达不善海战的弱点，把敌方3台高达往海里引。全部击破之后，敌方增援部队就会出现。让ブレンパワード、クストウエル、テッカマン+ペガス向敌方突进，其他机体暂时后退一回合。之后用消耗战术，在6回合内把敌人消灭。最后对阿修罗男爵时，主人公应该已经习得“热血”，使用后配合援护攻击，可以给他造成相当大的伤害。

◆共同路线 EPISODE 18

第18话 ウィスパード 后篇

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉 或者5回合经过 or 宗介、甲儿机体被击落(敌方歼灭时)
我方初期	クルツ、マオ
我方增援	第3回合开始 マサト、主人公、忍、ブレード、ノアル、比玛、ラッセ、ナンガ、ヒカル、リョーコ、イズミ 敌方被歼灭时 宗介、甲儿、战舰アークエンジェル、战舰ナデシコ
敌方初期	あしゅらマジンガー(あしゅらLv24) 飞行要塞グール(铁假面Lv23)
敌方增援	敌方歼灭时 Zy98 シャドウザイード(ザイードLv25) HP1115

■攻略建议:第2回合时，让クルツ和マオ使用“集中”，迎击右方敌部队的袭击。第3回合开始我方增援部队就会到来。使用テッカマン等机动性强的机体突入敌方部队并歼灭之。全灭敌人后，敌方增援就会到来。由于本章回合数量有限制，无论如何也要消灭敌人。利用“加速”和一些机体再次移动的能力，与敌人速战速决。ザイード的回避力很高，要用“必中”“集中”等精神指令辅助攻击。在最后一定要让宗介消灭他。(全金属系的BOSS都交给宗介)

◆共同路线 EPISODE 19

第19话 策谋する者たち

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉 或者敌方侵入街区(敌增援部队到达之前)
我方初期	ヒカル、リョーコ、イズミ、ドモン、サイサイシー、ジョルジュ、チボデー、比玛、ラッセ、ナンガ、ブレード、主人公、忍、ノアル、战舰ナデシコ、战舰アークエンジェル
我方增援	无
敌方初期	火のブライアスト(シアエンLv26) 水のガロウィン(シタウLv26)
敌方增援	消灭一部分敌人后出现 スカールーク(ズールLv27)



■攻略建议:因为一开始要阻止敌人进入街区，所以把机体排成一字线拦截入侵之敌。注意保存实力。如果速度不够就用“加速”来补偿。第2回合开始敌人的行动范围有所改变，要灵活应对，堵着他们作战。消灭一部分敌人后，敌方就会有增援，败北条件发生改变，シアエン和シタウ会使用强大的合体技，最好先把他们中的一架给击落。

◆共同路线 EPISODE 20

第20话 「真实」は一つじゃない

胜利条件	敌全灭 アル=ヴァン被击落(アル=ヴァン部队出现时)
败北条件	我方战舰被击沉 或者主人公机被击落
我方初期	ラッセ、ナンガ、比玛、ムウ、カガリ、アカツキ、ヒカル、リョーコ、イズミ、マサト、忍、ブレード、ノアル、主人公、エイジ、战舰ナデシコ、战舰アークエンジェル
我方增援	无
敌方初期	テッジン(???Lv27)
敌方增援	消灭一定数量敌人后，ルリ发出警告，再过一回合敌方就会增援 ブラッディカイザル(???) ディマージュ(ギウラLv27) マジン(???Lv27) ヴォルレント(ジュア=ム：Lv28) ラフトクランズ(アル=ヴァン：Lv29)

■攻略建议:本关一开始的敌人都有D—FIELD，所以一般攻击对他们收效不大。建议使用精神指令“直击”，使其特殊防御无效化，随后再攻击就容易多了。敌人增援后，我方大部分机体向左下方的ギウラ部队移动，此时让テッカマン单机突入右下方的マジン部队，牵制他们。ギウラ部队全部被歼灭后，再和テッジン一起集中的攻击マジン。把它们全部击破后，アル=ヴァン部队就会到来。

◆月面路线 EPISODE 21

第21话 これは「仆たちの战争」だ 前篇

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉
我方初期	ノアル、シモーヌ、エイジ、デビッド、リョーコ、ヒカル、イズミ、ドモン、ジョルジュ、铁也、甲儿、忍、ブレード、主人公、战舰ナデシコ
我方增援	无
敌方初期	木连式战舰(木连士官Lv25) ダイマジン(元一朗：Lv26)
敌方增援	敌方8甲机体被击落之后 バッタ(D—FIELD，Lv26) テツジン(木连兵Lv26) マジン(木连兵Lv26)



■攻略建议:上一话结束后选择月面作战路线就会进入这个分支。先将敌方部队的バッタ歼灭。消灭敌方一定数量的机体后，敌增援部队会出现。让アキト使用“集中”“ひらめき”，配合其他人对マジンテッジン木连式战舰进行集中的攻击。

◆月面路线 EPISODE 22

第22话 これは「仆たちの战争」だ 后篇

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉
我方初期	ノアル、シモーヌ、エイジ、デビッド、リョーコ、ヒカル、イズミ、ドモン、ジョルジュ、铁也、甲儿、忍、ブレード、主人公、战舰ナデシコ(Yユニット)
我方增援	无
敌方初期	木连式战舰(木连士官Lv26) ダイマジン(元一朗：Lv27)
敌方增援	敌方机体减少到8台以下时、バッタ(D—FIELD)Lv26、テツジン(木兵Lv26)、マジン(木 兵Lv26)、ラダム兽Lv27

■攻略建议:一开始朝敌方部队方向前进，使用“气合”提高气力之后战斗。先用回避力高的机体削弱敌人HP，再用マジンガー或者ダンクーガ等大威力机体直接消灭之。战舰ナデシコ可以在敌战舰射程外发动攻击，可以及早把木连式战舰干掉。敌方增援从地图右上角出现。利用精神指令、援护攻击和防御与他们交战。敌方行动的时候比较集中，可以用地图武器收拾他们，但是不要波及到自己的机器。元一朗被击落后，ラダム兽会从左下出现，消灭他们就过关了。

◆月面路线 EPISODE 23

第23话 华丽なるル・カイン

胜利条件	敌全灭 我方战舰侵入脱离区域(敌方增援的ル・カイン被击落时)
败北条件	我方战舰被击沉orブレード机被击破orエイジ机被击破
我方初期	ノアル、シモーヌ、デビッド、リョーコ、ヒカル、イズミ、アキト、ジョルジュ、ドモン、铁也、甲儿、忍、主人公、ブレード、エイジ、战舰ナデシコ(Yユニット)
我方增援	无
敌方初期	ラダム兽Lv27 ラダムマザーLv27
敌方增援	敌方歼灭时 デンジン(源八郎:Lv28) デンジン(三郎太:Lv28) ガッシュラン(マンジェロLv29) エルダール(ボーンLv29) ダンコフ(ダティLv29) デザイア(シャピロLv29) ザカール(ル・カインLv30)

■攻略建议:首先占领敌方基地。这一章基本上是阵地固守战。敌方全灭后引发剧情，テッカマン+ペガス脱离战线，敌方增援部队赶到。留在基地的话， 盔甲系 P和EN会回复30%，可以安心作战。源八郎一旦被击落，增援部队就会撤退，所以要把他放在最后收拾。消灭他们后，战舰到达指定地点，胜利条件改变。

◆月面路线 EPISODE 24

第24话 ベヘモス

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰击沉or宗介机被击落
我方初期	ノアル、マサト、忍、エイジ、ナンガ、ラッセ、比 、ユウカナン、ヒギンズ、ブレード、主人公、宗介、クルツ、マオ、战舰ナデシコ(Yユニット)
我方增援	敌方增援部队到达时 战舰アークエンジェル
敌方初期	Rk-92 サベージ(セイナLv30) Zy98 シャドウザイード(ザイードLv30)
敌方增援	ベヘモス(タクマLv30) スカールーク(ジャンギャルLv31)

■攻略建议:这一话回到共通路线。先让テッカマン在前面迎击敌方部队。利用援护攻击急迫ザイード、セイナ两架机体。セイナ击破之后，ベヘモス就会出现。虽然个头巨大，威力超强，但是它既没有移动速度也没有射程，所以用运动性强的机体在远距离攻击就可以搞定。注意所有全金属系的BOSS都要交给宗介击破。对于再后来的敌方增援部队，可以采取人海战术，用优势兵力包围敌军一人，然后使用精神指令辅助攻击，将其消灭。

◆共同路线 EPISODE 25

第25话 血を分けた恶魔 前篇

胜利条件	敌全灭
败北条件	豹马、健一的机体被击落 我方战舰被击沉(援军到达时)
我方初期	健一、豹马
我方增援	敌方输送部队到达3回合后 マサト、忍、主人公、エイジ、ラッセ、勇、比玛、ヒギンズ、カナン、ナンガ、甲儿、ノアル、シモーヌ、战舰アークエンジェル、战舰ナデシコ(Yユニット)
敌方初期	铠兽士カガミキリLv31 スカールーク(カザリーンLv32)
敌方增援	スカールーク击破后 スカールーク(ベルガンLv32) HP25000 スカールーク(ジャンギャルLv33) HP25000

■攻略建议:先让健一、豹马2机使用“气合”，使气力上升到120以上，随后前进，结束第一回合。在第二回合开始，让コンバトラ一直接攻击ビッグブラスト。之后ボルテス使用“加速”，用V字斩攻击。把カガミキリ的HP减到一半以下，就会发生ボルテス使用新技将カガミキリ击毁的剧情。而コンバトラ一将スカールーク的HP打到一半以下,也会发生同样的事件。剧情结束后敌方增援部队就来了。我方两战舰到达后立刻使用“加速”和“ひらめき”，向右下方转移。3回合后,援军会从右下方向出现。然后就可以迎击敌人了。

◆共同路线 EPISODE 26

第26话 血を分けた恶魔 后篇

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉or敌方侵入发电设施orブレード被击破（脱离前）orブルーアース被击破
我方初期	カナン、ヒギンズ、比 、ユウ、ラッセ、ナンガ、ヒカル、リョーコ、イズミ、エイジ、忍、マサト、主人公、ノアル、ブレード、战舰ナデシコ(Yユニット)、战舰アークエンジェル
我方增援	ブレード再出现时 バルザック
敌方初期	ラダム兽Lv32
敌方增援	敌方初期数量减少到一半以下时 テッカマンエビル(エビルLv34) テッカマンブレード(ブレードLv32)（叛变）

■攻略建议:让テッカマン单机向敌人方向行进，其他机体朝发电所移动。第2回合后除主舰和ナデシコ系以外的机体全部朝敌方行进。敌方损失半数兵力后，就会有新的敌军从东南方向增援，使用移动和回避都比较高的机体向敌群突进。敌方援军被干掉一半后发生剧情，テッカマン脱离战线。敌方增援部队从南边出现。此时要以静制动，等候敌军前来，以逸待劳地击破他们。最后的援军到来之后，只要把テッカマン围起来不打，消灭掉其他敌人就可以了。

◆共同路线 EPISODE 27

第27话 浮上

胜利条件	敌全灭 ジョナサン机击破(ユウ复归时)
败北条件	我方战舰被击沉orユウ机被击破
我方初期	カナン、ヒギンズ、比玛、ナンガ、ナッキィ、ヒカル、リョーコ、イズミ、忍、マサト、主人公、ノアル、シモーヌ、ユウ、エイジ、战舰ナデシコ(Yユニット)
我方增援	无
敌方初期	ディマージュ(カルラLv34) ディマージュ(ギウラLv34) ブラッディカイザル(ジュリアLv34)
敌方增援	グランチャー(リクレイマーLv33) シラーグランチャー(シラーLv35) ジョナサングランチャー(ジョナサンLv36)

■攻略建议:先把カルラギウラ消灭。剩下的ジュリア就会脱离战线。使用“集中”提高命中率，攻击其余的敌人。前期敌人全灭后，敌方援军从西南方向出现。干掉一部分援军后，地图东北会出现グランチャー部队。把它们消灭到8架以下，地图西北会出现ジョナサン部队。ジョナサン要用强力机体附加“必中”来攻击。シラー比ジョナサン稍逊一筹，但是回避力高，用“集中”辅助攻击即可。

◆共同路线 EPISODE 28

第28话 カーテンの向こうで

胜利条件	敌全灭
败北条件	ユウ机被击落or主人公机被击落orネリー机被击落 我方战舰被击沉(ナデシコ到达后)
我方初期	ネリー、ユウ、主人公
我方增援	ナデシコ到达时 ラッセ、ヒメ、カント、ナッキィ、ナンガ、ヒギンズ、カナン、ノアン、シモーヌ、エイジ、ジョルジュ、ヒカル、忍、战舰ナデシコ
敌方初期	バロンズゥ(ジョナサンLv35)
敌方增援	ガッシュラン(マンジェロLv36) エルダール(ボーンLv36) ダンコフ(ダティLv36) ダルジャン(ゴステロLv36) デザイア(シャピロLv36)

■攻略建议:我方一开始是在受损的情况下登场的。最重要的就是突出重围，避免受到敌人的攻击，坚持3回合就有增援到来。但是随后敌方的增援部队会从地图东北出现。再经过2回合我方战舰ナデシコ就会到来。敌军数量减少到半数以下时，第二批援军会从地图西南出现。对シャピロ要先使用“ひらめき”，然后再攻击。

◆共同路线

EPISODE 29

第29话 地狱城の激斗！

胜利条件	敌全灭
败北条件	トゥアハー・デ・ダナン击沉or宗介、マオ、甲儿、铁也、さやか机被击落
我方初期	甲儿、铁也、さやか、宗介、マオ、テッサ
我方增援	第4回合起登场 比玛、勇、ナンガ、ラッセ、ヒギンズ、カナン、主人公、战舰ナデシコ(Yユニット)、战舰アークエンジェル、ゼオライマー、ローリィ
敌方初期	Zy98 シャドウ(佣兵Lv36)、Rk-92 サベージ(佣兵Lv36) 机械兽ダブラスM2(机械兽头脑Lv36)、机械兽ガラダK7(机械兽头脑Lv36)
敌方增援	Zy98 シャドウザイード(ザイードLv37) ヴェノム(ガウルンLv39) 月のローズセラヴィー(　Lv38) 地狱王ゴードン(あしゅらLv38)

■**攻略建议**:首先迎击敌人。マオ、宗介的机体HP较低，要使用援护防御。援军到达后，向敌方发动攻击。ザイード要用援护攻击干掉（还是让宗介收拾他）。ガウルン的HP在30000以下时，会有剧情发生。他的机体HP极高，而且有λ—Driver，最好用合体技削减其HP，集中火力收拾掉这个变态的家伙，把他引到水里再打比较容易一些。

◆共同路线

EPISODE 3

第30话 夺われた女神

胜利条件	敌方の全灭
败北条件	トゥアハー・デ・ダナン击沉or战舰击沉orマサト机被击落(マサト机出现时)
我方初期	忍、主人公、エイジ、シモーヌ、铁也、甲儿、ノアル、カナン、ヒギンズ、比、勇、ラッセ、ナンガ、战舰アークエンジェル、战舰ナデシコ
我方增援	敌方初期歼灭时 トゥアハー・デ・ダナン、マサト
敌方初期	ゲーン(ザフト兵Lv37) ゾノ(ザフト兵Lv37) ディン(ザフト兵Lv37) ボズゴロフ级(ザフト士官Lv38)トゥアハー・デ・ダナン(ダーナLv38)
敌方增援	敌方初期歼灭时 ベヘモス(佣兵Lv38) ×3 地のディノディロス(ロクフェルLv39) 山のバーストン(祗枪Lv39) 雷のオムザック(塞卧Lv39) ヴェノム(ガウルンLv40)

■**攻略建议**:トゥアハー・デ・ダナン一开始作为第３势力出现。ザフト军会对它发动攻击，使用“加速”赶到那里，把ザフト消灭掉。 敌人消灭后，トゥアハー・デ・ダナン一会加入我方，敌方增援部 会从地图西北方向出现。先将其他4架机体击破。他们HP减到1/10的 候就会跑掉，千万别让他们溜走了。按照祗枪→ロクフェル→塞卧的 顺序将其击落。然后再收拾那几台ベヘモス。

◆共同路线

EPISODE 31

第31话 さだめの楔

胜利条件	敌方の全灭 アスラン机击破(敌方增援到着时)
败北条件	トゥアハー・デ・ダナン被击沉or战舰被击沉orキラ机被击沉
我方初期	忍、主人公、カガリ、シモーヌ、铁也、甲儿、ノアル、カナン、ヒギンズ、比玛、勇、ラッセ、ナンガ、キラ、マリュー、战舰ナデシコ、トゥアハー・デ・ダナン
我方增援	无
敌方初期	ゲーン(ザフト兵Lv39)×6ゾノ(ザフト兵Lv39) HP7200×3 ディン(ザフト兵Lv39)×9ボズゴロフ级(ザフト士官Lv40) HP14400
敌方增援	初期敌军减少至一半以下时 イージスガンダム(アスランLv41) デュエルガンダムAS(イザークLv41) → デュエルガンダム バスターガンダム(ディアッカLv41) ブリッツガンダム(ニコルLv41)

■**攻略建议**:

敌方数量减少到一半以下时，会有敌军前来增援，利用援护防御交替攻击，用连续攻击消灭之。把アスラン留在最后击破。

◆共同路线

EPISODE 3

第32话 战栗!! 5人のテッカマン

胜利条件	敌全灭 ジュアー=ム机被击落(テッカマン部队歼灭时)
败北条件	我方机体被击落 我方战舰被击沉(4回合以后)
我方初期	ソルテッカマン１号机改(バルザック) ソルテッカマン２号机(ノアル)
我方增援	第4回合开始 忍、铁也、甲儿、ジュン、ローリィ、宗介、ジョルジュ、ヒカル、リョーコ、イズミ、デビット、エイジ、シモーヌ、主人公、战舰ナデシコ(Yユニット)、ブレード
敌方初期	ラダム兽Lv37 ラダムマザーLv37
敌方增援	テッカマンエビル(エビルLv40) テッカマンアックス(アックスLv39) テッカマンランス(ランスLv39) テッカマンソード(ソードLv39) ヴォルレント(ジュアー=ム：Lv39)

■**攻略建议**:在第3回合バルザック被击落。第4回合我方援军到达。敌 方テッカマン出现后，ブレード就会前来增援。敌人回避力高，要用 “必中” “集中”辅助攻击。注意他们的地图兵器。ジュアー=ムが有完 全回避攻击的道具，(即使我方初始命中率100%也无济于事)所以必须 用“必中”配合攻击。

◆共同路线

EPISODE 33

第33话 对决!!デビルガンダム军团

胜利条件	敌全灭 东方不败机被击落(东方不败复活时)
败北条件	我方机体被击落 战舰被击落orドモン机被击落(我方援军到达时)
我方初期	チボデー、ジョルジュ、サイサイシー、アルゴ、ドモン
我方增援	初期敌军减少至一半以下时 ブレード、忍、铁也、战舰アークエンジェル、シモーヌ、アキ、勇、比玛、主人公、甲儿、ゴッドガンダム(ドモン)
敌方初期	デスアーミー(ゾンビ兵Lv38)
敌方增援	初期敌军减少至一半以下时ヘブンズソード(ミケロLv39) グランドガンダム(チャップマンLv39)マスターガンダム(东方不败Lv41) デビルガンダム(キョウジLv41) ヘブンズソード(ミケロLv39) グランドガンダム(チャップマンLv39)

■**攻略建议**:最初的战局对我方不利，使用精神指令配合，消灭敌人的有生力量（尽量照准一个打）。消灭一半敌人后，我方增援就会出现。援军要尽快向敌方靠近并攻击。此时我方最初几架机体受伤应该较多，用“信赖”和修理加以回复。ヘブンズソード会回复HP，尽量在一回合内把它干掉。清空场地之后敌方增援从地图左上方出现。

◆共同路线

EPISODE 3

第34话 真实の侵略者

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉orペガス被击落orブレード被击落orレイピア被击落(テッカマン出现时)
我方初期	宗介、マオ、リョーコ、ムウ、战舰ナデシコ、战舰アークエンジェル
我方增援	テッカマン出现时 忍、主人公、勇、比玛、ナンガ、ラッセ、甲儿、铁也、アキ、ブレード、レイピア
敌方初期	バッタLv41 ×11
敌方增援	テッカマン出现时 テッカマンエビル(エビルLv44) テッカマンランス(ランスLv43) テッカマンソード(ソードLv43) テッカマンアックス(アックスLv43)

■**攻略建议**:以宗介为中心进行战斗，此时战舰不能移动。敌人被全歼后テッカマン就会出现。テッカマン山的回避力依然很高，要通过“集中”、“必中”“热血”辅助攻击。以最优势的兵力合围并歼灭之。



◆共同路线 EPISODE 35

第35话 恸哭の空

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉orキラ被击落orエイジ被击落 我方战舰被击沉orエイジ被击落{キラ消灭时}
我方初期	リョーコ、イズミ、ヒカル、勇、比玛、ナンガ、ラッセ、甲儿、铁也、シモーヌ、ブレード、忍、主人公、レイジ、キラ、ムウ、战舰ナデシコ、战舰アークエンジェル
我方增援	无
敌方初期	デュエルガンダムAS(イザークLV43) イージスガンダム(アスランLV43) バスターガンダム(ディアッカLV43) ブラッディカイザル(ジュリアLV44)エルダール(ボーンLV44) ガッシュラン(マンジェロLV44) ダンコフ(ゲティLV44) ダルジャン(ゴステロLV44)

■攻略建议：

战舰アークエンジェル无法移动。打倒アスラン机之后引发剧情，キラ会被消灭。之后敌方从地图东北方向增援。ジュリア、マンジェロ、ボーン、ゲティ、ゴステロ的回避力很高，用精神指令"集中""必中"配合攻击，把敌人全部消灭之后过关。

◆共同路线 EPISODE 36

第36话 ボソンジャンプ

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉
味方初期	リョーコ、イズミ、ヒカル、勇、比玛、ナンガ、ラッセ、マサト、デビッド、シモーヌ、アキ、忍、主人公、アキト、ブレード、战舰ナデシコ(ユリカ)
我方增援	无
敌方初期	デンジン(三郎太LV44) 木连式战舰(源八郎LV45)
敌方增援	テッカマンランス(ランスLV45) テッカマンアックス(アックスLV45)

■攻略建议：

首先积聚气力，用强力技或者地图兵器向敌人猛攻。源八郎被击破后，敌方会从地图西北增援。ランス和アックス要用"集中""必中"，提高命中率后打倒。如果实力不够就集中优势兵力把他们收拾掉。



◆和平交涉路线 EPISODE 37

第37话 「故乡」と呼べる场所

胜利条件	アキト到达指定地区（到达后）敌全灭
败北条件	我方机被击落/4回合内未到指定地区。（到达后）我方战舰被击沉
我方初期	アキト、リョーコ、ヒカル、イズミ、宗介、クルツ、マオ
我方增援	战舰ナデシコ（Yユニット）、ドモン、チボデー、ジョルジュ、サイサイシー、アルゴ、マサト、主人公
敌方初期	ストライクダガー（联邦兵）Lv31
敌方增援	スカールーク（ジャンギャル）Lv33 スカールーク（カザリーン）Lv33 ラフトクランズ（フー＝ルー）Lv34（HP10%以下撤退）

■攻略建议：一开始的时候，让アキト变成空中状态，然后火速赶向指定的地点。其他人进行火力支援，牵制敌人。注意千万不能有机体被击落。可以用ブースター加快速度，如果アキト使用"觉醒"的话，一回合就可以赶到指定地点。我方增援后，敌援军会从左上方出现。



◆和平交涉路线 EPISODE 38

第38话 「道を选ぶ时」

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉 or ドモン或主人公被击落
我方初期	战舰ナデシコ（Yユニット）、战舰アークエンジェル、主人公、ドモン、キラ、ムウ、其他任意6机。
我方增援	ディアッカ、アスラン、ブレード、ノアル、アキ
敌方初期	ストライクダガー（联邦兵）Lv35
敌方增援	フォビドゥンガンダム(シャニ）Lv36カラミティガンダム(オルガ）Lv36 レイダーガンダム(クロト）Lv36ノーベルガンダムB(アレンビー)Lv36ラフトクランズ（アル=ヴァン）Lv38 ヴォルレント（ジュア＝ム）Lv37

■攻略建议：一开始的时候会陷入困境。把ブレン和SEED系等运动性高的机体集中强力突围，会取得不错的效果。联邦军3人组中任何一人被击落，其他2个就会撤退。用地图兵器最多可以同时干掉2个，干掉3个有一定困难。



◆和平交涉路线 EPISODE 39

第39话 「消えない灯火、消える命」

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉 or 忍被击落
我方初期	战舰ナデシコ（Yユニット）、战舰アークエンジェル、キラ、アスラン、ディアッカ、ムウ、バルザック、忍、其他任意9机
我方增援	主人公、アラン
敌方初期	ストライクダガー（联邦兵）Lv37
敌方增援	フォビドゥンガンダム（シャニ）Lv39 カラミティガンダム（オルガ）Lv39 レイダーガンダム（クロト）Lv39 ストライクダガー（联邦兵）Lv37

■攻略建议：

本章基本上没什么特别的情况。在敌方机体还剩8架时，敌援军从地图左下方出现。直接把它们干掉就可以了。注意敌方三架高达的攻击。使用精神指令加以辅助，不难取胜。这场战斗属于幕间休息型，所以不必太紧张。



◆和平交涉路线 EPISODE 40

第40话 「すれ违う运命」

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉 or 健一被击落
我方初期	战舰ナデシコ（Yユニット）、战舰アークエンジェル、健一、其他任意14机
敌方初期	スカールーク（ベルガン）Lv39
敌方增援	守护神ゴードル（ハイネルLv41） スカールーク（ジャンギャルLv40）

■攻略建议：这一次又是对付装甲与HP都巨高的兽士军团。这些家伙皮糙肉厚，而且会反击。敌方杂兵数量众多，我方必须先清理这些，再与BOSS决战。注意HP和EN的回复，积极与敌人周旋。





一本作中新的合体技更加丰富，画面更华丽。

◆共同路线

EPISODE 41

第41话 「泪の兄弟拳！东方不败暁に死す」

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉 or ドモン被击落
我方初期	战舰ナデシコ（Yユニット）、战舰アークエンジェル、ドモン、チボデー、ジョルジュ、サイ・サイシー、アルゴ、其他任意9机
我方增援	レイン
敌方初期	グランドガンダム（チャップマンLv41）　ヘブンズソード（ミケロLv41）
敌方增援	マスターガンダムH（东方不败Lv43）　デビルガンダム（キョウジLv42）　ノーベルガンダムB（アレンビーLv42）

■攻略建议：本章以山地为主。G高达的角色可以在地面作战。敌援军从地图左上附近，我方援军从地图下方中央附近出现。敌军的アレンビー可以让レイン说得。最后的目的是全歼敌人，所以必须集中精力作战。东方不败的机体十分强大，如果能力不够，很可能被他先行反击然后秒杀。所以在打他之前，把能用的精神指令和援护攻击全部用上吧。



◆共同路线

EPISODE 42

第42话 「その男の狂气」

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉
我方初期	战舰ナデシコ（Yユニット）、战舰アークエンジェル、忍、エイジ、デビット、其他任意12机
敌方初期	ダルジャン（ゴステロLv43）
敌方增援	ダンコフ（ゲティLv43）　エルダール（ボーンLv43）ガッシュラン（マンジェロLv43）　デザイア（シャピロLv44）

■攻略建议：

这一章必须使用“必中”、“集中”两项精神指令。

敌人初期分布在地图四周，不好对付。ゴステロ会追着エイジ打，必须尽快去与本队合流。全灭敌军后，敌援军会从ゴステロ左上的3个卫星处出现，这些BOSS级的机体都很强大，不能小视。有一个办法可以应对铺天盖地的敌人：全员退守到卫星上，一边回复，一边拖延战局，以待援军。



◆共同路线

EPISODE 43

第43话 「Darkside Of The Moon」

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉 or ブレード被击落
我方初期	战舰ナデシコ（Yユニット）、战舰アークエンジェル、主人公）、ブレード、其他任意13机
敌方初期	ラフトクランズ（ジュアームLv45）ヴォルレント（准骑士Lv44）ガンジャール（从士Lv43）
敌方增援	ブラスターテッカマンエビル（エビルLv46） テッカマンランス（ランスLv45）

■攻略建议：

对于一开始出现的敌军杂兵，即使不使用精神指令也可以轻易收拾掉。对ジュアーム需要用“集中”、“必中”等辅助攻击就比较容易了。注意他的地图兵器，不要让他接近我方主舰，然后用远距离兵器削弱，打到一定程度之后再利用强力兵器和援护攻击把他消灭。アスラン在本章会再次加入。



◆共同路线

EPISODE 44

第44话 「どこにでもある正义」

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉
我方初期	战舰ナデシコ（Yユニット）、ガイ、任意15机
敌方初期	木连式战舰、テツジン、マジン、デンジン、カトンボ、バッタ
敌方增援	ダイマジン（元一朗）テツジン、マジン、デンジン

■攻略建议：

首先ガイ会陷落在敌阵中，不要恋战，尽快撤退到我方战舰处，与同伴合流。第2回合开始敌军会增援，我方兵分两路把它们各个击破。ゲキガン系的敌军会使用地图武器，最好先干掉他们。把敌人的数量削减到一定程度后，木连军和グラドス就会来增援了。这时候最好把兵力分成两部分，把两侧的敌人分别清理掉，最后合围在一起消灭残敌。总的来说，本章在一开始的时候比较困难，在后面一半采取稳扎稳打的战术就没有什么大的问题。只要及时把杂兵清理干净，就没什么可担心的了。



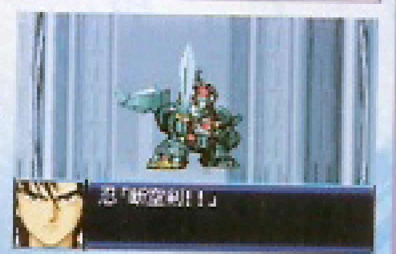
◆共同路线

EPISODE 45

第45话 「たった一つの「冴えたやり方」？

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉 or 忍被击落
我方初期	战舰ナデシコ（Yユニット）、アカツキ、レイズナー强化型orMｋ２、ファイナルダンクーガ、任意14机
敌方初期	デンジン（源八郎）、デンジン（三郎太）木连式战舰、ダイマジン（元一郎）
敌方增援	ザカール（ル・カイン）、デザイア（シャピロ）、ディマージュ(カルラ）ダルジャン(ゴステロ)、ダンコフ(ゲティ)、エルダール（ボーン）、ガッシュラン（マンジェロ）

■攻略建议：首先分兵两路。源八郎、三郎太、元一朗三人中任何一人HP被打掉10%后就会一起撤退。如果不想和他们纠缠，就集中火力朝一个打，让他们尽早走人。敌人全灭后グラドス军会增援。我方机体回到遗迹中，回复HP和EN。グラドス军的ル・カイン要放在最后再打。



◆共同路线

EPISODE 46

第46话 「破灭への扉」

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉or核导弹到达目标地or敌增援部队到达目标地
我方初期	战舰ナデシコ（Yユニット）、战舰アークエンジェル、フリーダムガンダム（M）、ジャスティスガンダム（M）、ムウ、ディアッカ、主人公、任意10机
敌方初期	ストライクダガー(联合兵)、デルフィニウム(联合兵)、核ミサイル(AI)
敌方增援	ドミニオン(ナタル)、カラミティガンダム(オルガ）フォビドゥンガンダム(シャニ)、ライダーガンダム(クロト）ラフトクランス(フー＝ルー)、ラフトクランス(ジュアーム)

■攻略建议：一开始的时候敌人会放出核导弹向我方袭击，必须把它们从半路打掉，否则就OVER了。打掉初期的15颗导弹后，敌军会从新增援。注意联合军的メビウス在击破后会留下威胁性的核弹，必须再把它击落一次。



◆地球路线 EPISODE 47

第47话 「动く山脉」

胜利条件	敌全灭or クインシィ被击落
败北条件	我方战舰被击沉 orユウ、ナッキィ、カント被击落
我方初期	战舰ナデシコ（Yユニット）、勇、比玛、甲儿、ナッキィ、カント、任意10机
敌方初期	グランチャー
敌方增援	怪鸟将军バーダラー、恶灵将军ハーディアス、妖爬虫将军ドレイドウ バロンズィ（ジョナサン）、シラー・グランチャー（シラー）クインシィ・グランチャー（クインシィ）



■攻略建议：首先歼灭グランチャー和他的全部手下，全员推进。グランチャー部队全灭后，ミケーネ军就会登场。让ユウ・ナッキィ・カント到达指定地区就会有情节发生，他们三个就会合体消灭全部敌人，之后敌グランチャー部队登场。将クインシィ被击落就达成胜利条件。如果想挣资金和经验值的话，就先消灭其他敌人。

◆共同路线 EPISODE 48

第48话 「飞翔」

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉 or勇被击落
我方初期	战舰ナデシコ（Yユニット）、勇、比玛、甲儿、任意12机
敌方初期	无敌要塞デモニカ（暗黑大将军）怪鸟将军バーダラー、恶灵将军ハーディアス 妖爬虫将军ドレイドウ、ジョナサン・バロンズゥ（ジョナサン）
敌方增援	クインシイ・バロンズゥ（クインシィ）、シラー・グランチャー（シラー）ハイパーバロンズゥ（バロン）



■攻略建议：首先全体向敌正面进军，扫清沿途障碍，分散敌军力量。ジョナサン被击落之后，クインシィ等人会作为增援力量登场。无敌要塞デモニカ被击沉后，暗黑大将军会复活一次。由于敌人众多，所以要注意节省精神指令。最后出现的バロンズゥ离大家比较远，可以先回复一下再和他交战。

◆共同路线 EPISODE 50

第49话 「憎恶の果て」

胜利条件	敌全灭
败北条件	我方战舰被击沉 orキラ被击落
我方初期	战舰ナデシコ（Yユニット）、战舰アークエンジェル、キラ、アスラン、エイジ、イザーク
我方增援	元一朗、源八郎、三郎太、九十九（以上均为NPC）
敌方初期	カトンボ、バッタ、ブルグレン、ソロムコ
敌方增援	ザ・カール（ル・カイン） ディマージュ（ギウラ）、ディマージュ（カルラ） ダンコフ（ゲティ）、ガッシェラン（マンジェロ） エルダール（ボーン）、ダルジャン（ゴステロ） プロヴィデンスガンダム（クルーゼ）

■攻略建议：为了防备敌人的增援，我方应预先向敌人出现的位置（右上和左下）移动。木连的无人机与SPT部队全灭之后ル・カイン等人就会来增援。同时木连军的4个NPC会从左侧赶到。

ル・カイン和ゴステロ会优先攻击エイジ。让エイジ移动到ル・カイン的射程之外，不要让他的地图兵器打到。同时让其他人一鼓作气把他击落。随后ザフト军会登场，木连NPC撤退。クルーゼ拥有地图兵器，小心应付。干掉他之后キラ会脱离战线。

◆共同路线 EPISODE 50

第50话 百亿の夜と千亿の暗

胜利条件	敌全灭 or ゲ=ランドン被击落
败北条件	我方战舰被击沉 or主人公被击落
我方初期	战舰ナデシコ（Yユニット）、战舰アークエンジェル、主人公、任意14机
敌方初期	ラフトクランズ（ジュア=ム）、ヴォルレント（准骑士）ドナ・リュンピー（从士）、ガンジャール（从士）
敌方增援	ズィー=ガディン（ゲ=ランドン）ヴォルレント（准骑士）、ドナ・リュンピー（从士）ガンジャール（从士）、リュンピー（从士）

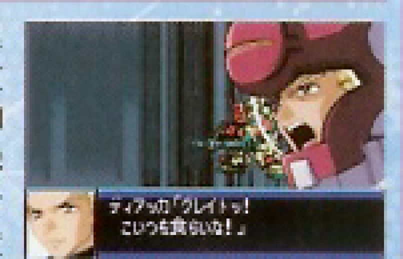


■攻略建议：在第一回合先把阵型布置好，在这一回合里敌人就会进攻。多消灭敌人积攒气力，不要让ジュア=ム使用地图武器，从四周包围他，打掉ジュア=ム之后，继续前进，ゲ=ランドンら等敌人会增援。先休整一段时间回复一下HP和EN，然后再前进。数回合后ゲ=ランドン会接近，集中优势兵力打，不要让他使用地图兵器。

◆共同路线 EPISODE 51

第51话 冷たい世界 前篇

胜利条件	敌全灭 ジュア=ム、フー=ルー被击落
败北条件	我方战舰被击沉 or 主人公被击落 or 10回合经过
我方初期	战舰ナデシコ（Yユニット）、战舰アークエンジェル、主人公、任意14机
敌方初期	ヴォルレント、ドナ・リュンピー、リュンピー、ガンジャール
敌方增援	ガンジャール、リュンピー、ヴォルレント、ドナ・リュンピー ラフトクランズ（フー=ルー）、ラフトクランズ（ジュア=ム）

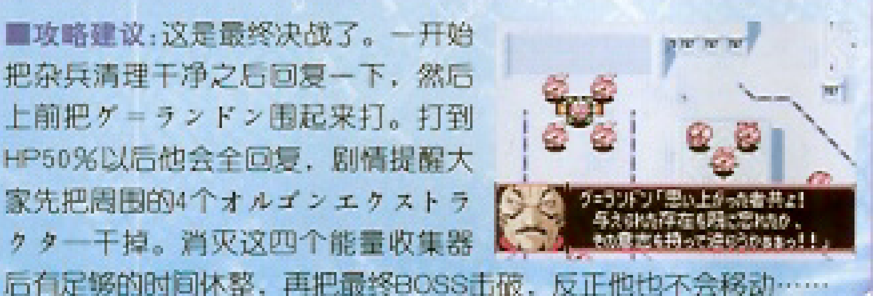


■攻略建议：一开始只是在基地迷宫里作战。在被敌人消灭到9架以下后，败北条件会追加（10回合内不能通关即败北）。因此在开始时还是尽可能地多消灭敌人，以增加我方行动的回合数，总之速度还是第一重要的。注意小心敌人的特殊攻击和合体攻击，尽量先把比较弱的敌人消灭，然后再对付BOSS们。活用精神指令和修理补给，同时注意时间的流逝。把フー=ルー与ジュア=ム击落之后就可以过关了。

◆共同路线 最终话

最终话 冷たい世界 后篇

胜利条件	敌全灭 or ゲ=ランドン被击落 我方战舰被击沉or主人公被击落
我方初期	战舰ナデシコ（Yユニット）、战舰アークエンジェル、主人公、其他任意14机
我方增援	ゲ=ランドンHP在50%以下时登场ラフトクランズ（アル=ヴァン）
敌方初期	ズィー=ガディン（ゲ=ランドン）、ヴォルレント ドナ・リュンピー、ガンジャール、リュンピー
敌方增援	ズィー=ガディン（ゲ=ランドン）オルゴンエクストラクター（AI）ヴォルレント（准骑士）、ドナ・リュンピー（从士）ガンジャール（从士）、リュンピー（从士）



■攻略建议：这是最终决战了。一开始把杂兵清理干净之后回复一下，然后上前把ゲ=ランドン围起来打。打到HP50%以后他会全回复，剧情提醒大家先把周围的4个オルゴンエクストラクター干掉。消灭这四个能量收集器后有足够的时间休整，再把最终BOSS击破，反正他也不会移动……



幻想水浒传已经发售了四代,是一个
家中相当有人气的作品系列。而这次的
更令玩家大吃一惊,竟然抛弃了以往的角
演游戏方式改为战略角色扮演。虽然这
品与该系列的游戏方式大不相同，但是
的品质却毫不逊色，在注重战略性的同时
色的剧情为玩家交代了纹章炮的来龙去脉

RHAPSODIA

ラプソディア

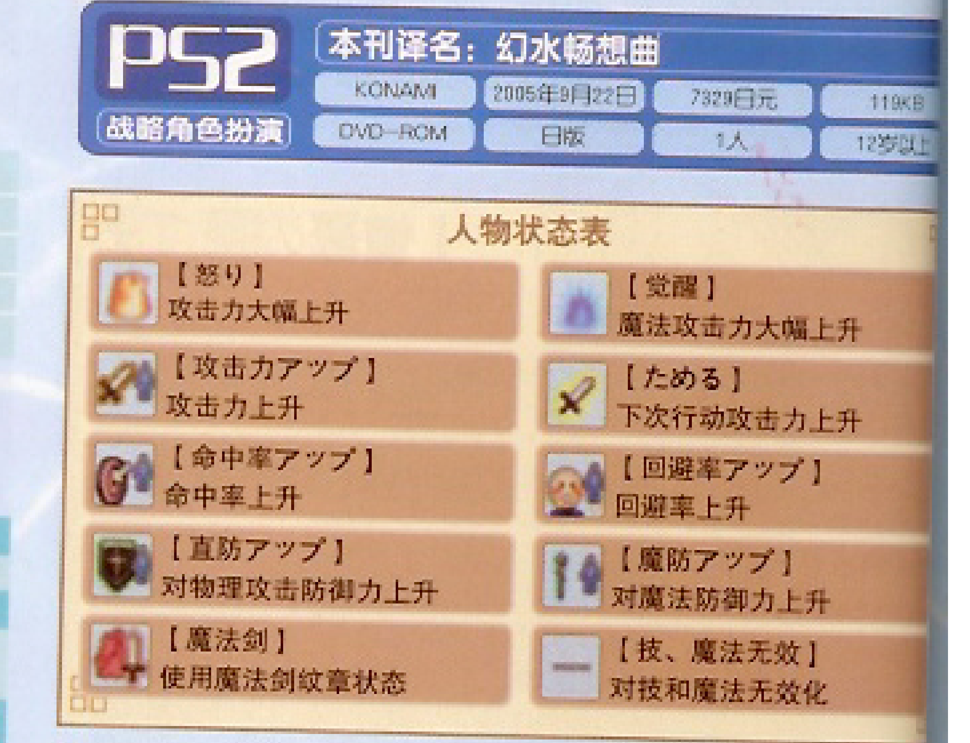
PS2	本刊译名：幻水畅想曲			
战略角色扮演	KONAMI	2005年9月22日	7329日元	119KB
	DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

战前准备

パーティメニュー	调整人员装备，修得特技等。
休息をとる	休息但消耗一天。
システムメニュー	系统菜单，存档、读档、环境设定等。
？？？に入る	进入当前区域。
出发する	出发进入大地图。

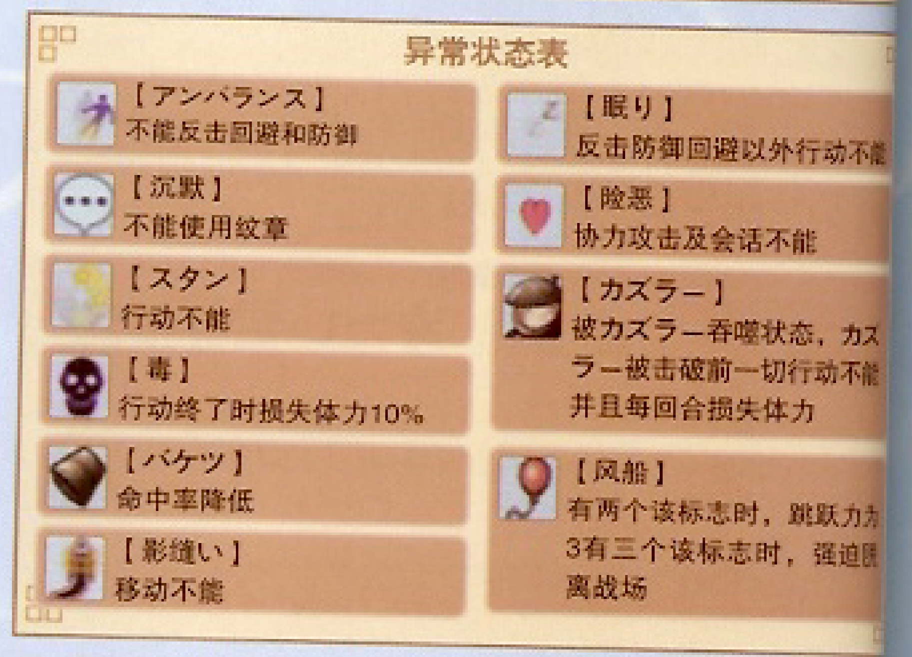
战斗系统说明

行动顺序	战斗中按各人物的速度值确认行动顺序,战斗采用半回合制战斗方式。
移动	与其他战略游戏完全一样。
物品	战斗中使用物品，但每个人身上只能带8个。
攻击	从背后或者侧面攻击比从正面攻击的命中率高，伤害也远大于正面攻击，而且对人物特技的发动也有影响。
纹章	需要在街上的纹章店花钱装备，大体分为魔法纹章、技纹章和固有纹章三类。技纹章和魔法纹章有使用回数限制，随人物级别的上升而逐渐增加。发动魔法纹章时需要咏唱，如在此时被攻击将会被打断咏唱，越强力的魔法需要咏唱的时间越长，因此在咏唱时要尽量远离敌人。
好感度	特定的人物在近距离行动时相互的好感度会提高，好感度提高到一定程度后会出现会话的选项，会话之后好感度的级别会随之上升。好感度的级别上升之后，同伴之间可以护援，还可以合力攻击。
会话	特定的人物在相邻时可以进行会话，除了好感度上升外有些人物还会觉醒协力攻击。
协力攻击	特定的成员会话后觉醒的协力攻击，需战斗一定时间方可发动，此外还有各自的发动条件。
特技	即人物所持的特殊能力，需要消耗战斗胜利后获得的技能点数习得，习得后还需装备才能使用。随人物级别的上升，特技的级别也上升（需消耗技能点数习得），人物可装备的技能数也会增加。
支援	特定的人物在受到敌人攻击时，与他持有好感度的另一名人物会挺身支援，被攻击的人物所受伤害减半。此外还可以进行护援攻击，最多可以三人参加，人数越多伤害越大。支援发动的几率、效果与范围都随好感度级别的上升而上升。
乗る与降りる	某些人物独有的选项，可以选择多种动物骑乘。骑乘时人物能力大幅上升，但连击和防御系的特技将不能发动。
交代	可以替换未出战队员上场，但一场战役中每人只能上场一次。
地面属性	全部地面分为火、水、风、土、雷和无属性六种，地面属性可以通过使用魔法、技、物品改变。每名人物都对应火、水、风、土、雷其中一种得意属性，当所在地面与其得意属性相同时，该人物的能力上升，每回合自动回复体力；相克时能力下降，容易遭受攻击并且每回合损失体力。
属性相克	火属性擅长者惧怕水属性地面；水属性擅长者惧怕雷属性地面；雷属性擅长者惧怕土属性地面；土属性擅长者惧怕风属性地面；风属性擅长者惧怕火属性地面。



人物状态表

【怒り】 攻击力大幅上升	【觉醒】 魔法攻击力大幅上升
【攻击力アップ】 攻击力上升	【ためる】 下次行动攻击力上升
【命中率アップ】 命中率上升	【回避率アップ】 回避率上升
【直防アップ】 对物理攻击防御力上升	【魔防アップ】 对魔法防御力上升
【魔法剑】 使用魔法剑纹章状态	【技、魔法无效】 对技和魔法无效化



异常状态表

【アンバランス】 不能反击回避和防御	【眠り】 反击防御回避以外行动不能
【沉默】 不能使用纹章	【险恶】 协力攻击及会话不能
【スタン】 行动不能	【カズラー】 被カズラー吞噬状态，カズラー被击破前一切行动不能并且每回合损失体力
【毒】 行动终了时损失体力10%	
【バケツ】 命中率降低	【风船】 有两个该标志时，跳跃力为3有三个该标志时，强迫 离战场
【影缝い】 移动不能	

游戏中的建筑形式多样，各地的建筑物也各不相同，最基础的设施
有各自独特的建筑。其中大部分都是为了完成任务或者招纳新同伴的
筑，在完成任务后该场景自动消失。以下介绍的两种特殊建筑在这款游
至关重要，可以说是接受任务和完成任务的关键。

◆两种特殊建筑

所在地	名称	作用
ミドルポート	クエストギルド	接受任务依赖
オベル王国	オベル遗迹	最初只有五层，但以后会追加第六 在此完成大量任务

昔、ラズリルという街で

■ラズリル里通り



为了退治毛球（ふさふさ），两名少年（四代主人公来此客串）决定拿起武器战斗，胜利后与主人公会合。胜利后进入编成画面，进入街道后选择第四个选项，找商人风的男人对话得到纹章炮的消息后进入剧情。还可以在这里锻造一下武器或者购买纹章。

◆战场：ラズリル里通り ◆胜利条件：随意击倒一只ふさふさ ◆败北条件：己方全灭 ◆自军：地元的少年、高贵的少年スノウ

作战要点 スノウ的攻击力很高，普通攻击一次就可以将毛球打成濒死状态，随后让本地的少年攻击即可轻松完成胜利条件。注意最好在回合开始时，计算一下敌人的行动距离，不要走得太靠前。

■ラズリル里通り



击倒毛球后主人公登场，他们一伙人好像在寻找着什么，四代的男主人公这时还比较胆小怕事，但在スノウ的怂恿下二人决定和大家一起行动。虽然目前他们还都是小孩子，但是能力却着实不低，尤其是四代男主人公，双刀流的作战姿态让众人大吃一惊，可惜在现在他们还不能正式加入，一次战斗后便与众人分开。

◆战场：ラズリル里通り ◆胜利条件：敌全灭 ◆败北条件：己全灭
◆自军：当地的少年、高贵的少年スノウ、沃路达ウォルター、基里路キリル、赛内卡セネカ、安达路库アンダルク。

作战要点 敌人数量很多而且是两面夹击，可以先全力消灭下方的4个毛球。不过需要注意敌人风のエレメント，它走过的道路会全部变成风属性，地元的少年和赛内加セネカ可以从上面移动，其他的队员却会损失体力。此外注意我方体力较低的队员，尤其不要被敌人从后面攻击。

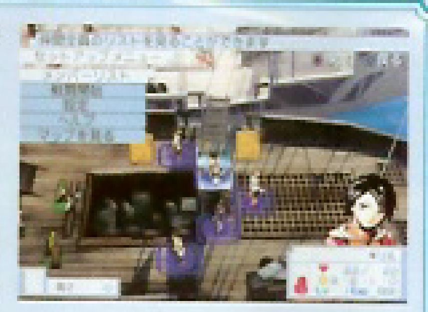
海上的邂逅

众人与海贼哈维ハーヴェイ联手出海寻找另一海贼スティール，但被领主シグルド追赶，无奈之下只得一战。

◆战场：ミドルポート冲
◆胜利条件：击倒シグルド
◆败北条件：己方全灭
◆自军：沃路达ウォルター、基里路キリル、赛内卡セネカ、安达路库アンダルク、哈维ハーヴェイ
◆友军：海贼三名（可以攻击换取经验值，不过最好还是留着他们帮忙为好）
◆入手物品：木箱：ローブ、グローブ ◆宝箱：特效药×3、风の阵の玉×2

作战要点 攻击木箱和宝箱可以得到物品。战斗时要注意自己的属性，尽量站在与自己属性相同的地面上，由于没有恢复体力的魔法，这是目前唯一的回复方法。シグルド的攻击力很高，体力较低的队员如果被他从背后攻击有被秒杀的危险。可以在战斗初期便让安达路库与赛内卡对话提升好感度，最后对シグルド使用合体攻击。在击倒シグルド前，别忘了开启宝箱，胜利后会根据玩家的表现得到奖励物品。

スティールとの决战



一番苦战之后终于取得胜利，但海贼スティール却赶来炮袭，还好エドガー带领部下赶到，及时解围。

■夜の海

为了继续追寻传说中的纹章炮，沃路达决定继续前进。虽然命令可里路留守，但是担心父亲安危的可里路还是悄悄跟上众人一同战斗。

◆战场：夜の海 ◆胜利条件：己方任意部队与纹章炮接触 ◆败北条件：ウォルター脱离战斗 ◆自军：キリル、ウォルター、アンダルク、エドガー、ブランド、ベック ◆援军：海贼两名

作战要点 非常简单轻松的一战，注意不要被NPC抢走经验值，以及尽量锻炼一下可里路和安达路库。

■夜の海

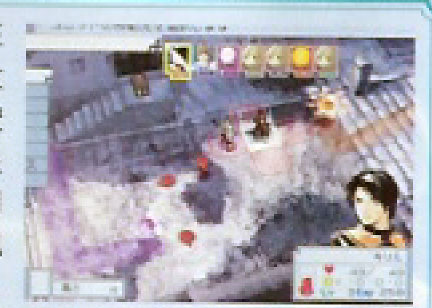


胜利后沃路达孤身一人上前调查纹章炮，但不幸被陷害，化身为鱼人，并要袭击自己的儿子可里路，无奈之下安达路库只得将其击毙，愤怒的众人决定讨回公道。而被击倒的斯提鲁并不甘心自己的失败，再次使用纹章炮。结果为了保护大家付出了自己的生命，斯提鲁也灰飞烟灭，而寄宿在他身上的罚之纹章也转移到了ブランド身上，英俊的小海贼ベック也被烧得面目全非。

◆战场：夜の海 ◆胜利条件：敌全灭 ◆败北条件：可里路、ベック脱离或己方其他队员全灭。◆自军：アンダルク、エドガー、ブランド ◆援军：可里路、ベック及海贼两名

作战要点 可以让水属性的ブランド充当肉盾在前线吸引火力，注意后方会出现鱼人一只，可以让安达路库先在前线抢些经验值后迅速回防。斯提鲁会站在原地不动，小心他的远程攻击魔法即可。

三年后



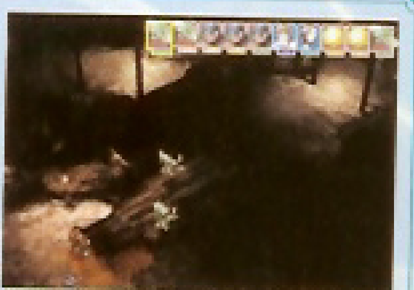
时光飞逝如电，一晃已经过去了三年，可里路肉体的伤口已经恢复了大半，而心灵的创伤却依然刻骨铭心。安达路库和赛内卡大姐为了治愈他心灵的创伤，决定一边接受任务来改变目前的生活，于是集体到街上探索。现在的可里路已经不是当年的毛头小鬼，而是一名玉树临风的青年才俊。而安达路库和赛内卡大姐虽然名为他的忠诚部下，但实际上却像他的双亲一样，对他的关怀照顾无微不至。

◆战场：ラズリル里通り ◆胜利条件：敌全灭 ◆败北条件：己全灭
◆自军：两人 ◆宝箱：ガードローブ

作战要点 敌人很多而且我方只能出战两人，而且只能派安达路库和可里路出阵，可以利用这个机会好好来提高一下二人的好感度，战斗时尽量让二人站在一起，不要让三个敌人同时攻击其中一人。火のエレメント不会攻击，可先全力消灭毛球。毛球的攻击力虽然不高但是由于数量实在是较多，还是大意不得，体力不支时千万不要吝啬，该吃药就吃药。此外最好是将二人所在地面全部改换为他们的得意属性，利用属性的优势，才能真正的立于不败之地，以后的战斗也要注意此点。

邪眼

好不容易到达目的地，但是并没有得到什么有用的消息，只是在门口处拣到了巨大树的树枝，交给伊斯卡斯后，他也产生了浓厚的兴趣，并希望可里路一行可以为他护卫，再次前往地下道调查。这次果然有了新发现，在地下道的尽头发现了迷道，穿过迷道后发现了与纹章炮相似的邪眼。邪眼的力量确实恐怖，转眼间将伊斯卡斯的两名同伴变成了鱼人，一切与三年前一样，无名的恐怖回忆再次袭上可里路的心头，还好在安达路库的营救下脱离了危险。



◆战场：地下间道隠し通路 ◆胜利条件：敌全灭 ◆败北条件：己全灭
◆出击人数：4人 ◆宝箱：火の阵の玉×3、サラダ×5

作战要点 战斗开始时很容易被敌人夹击，可以使用协力攻击迅速消灭敌人有生力量，开启每个宝箱后，敌人都会出现援军，因此不要急于取得物品。

海贼たちの岛

在ミドルポート港口遇到了老朋友海贼ダリオ，原来他在领袖失踪后一直跟随着海贼大姐生活，这次出来也是负责采购和打探消息。一见到可里路一行，他也喜出望外，并邀请大家一同去海贼岛小聚。一方面接受他的邀请，另一方面也想再得到一些关于纹章炮的新情报，众人决定一同前往海贼岛拜访キカ大姐。不料到达海贼岛后并不能与故友叙旧，而是要共同联手抵抗为纹章炮而来的强敌。

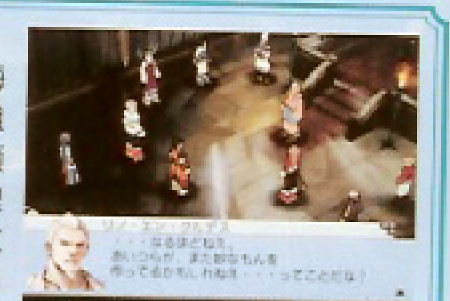


◆战场战场：海贼岛 ◆胜利条件：敌全灭 ◆败北条件：キカ或ナレオ脱离
◆出击人数：ダリオ、キカ、ナレオ及其他4人 ◆宝箱：アイアンメイル

作战要点 キカ大姐与ナレオ都很强不用担心，尤其是大姐，她的能力更是出众，只要让她站立在风属性地面上，出色的回避率让她几乎不会遭受到攻击，强大的攻击力也得到了强化，可以说是万无一失。在キカ大姐侧的风属性精灵先不要急于消灭，在它把地面属性改变为风属性后再消灭即可。BOSS的能力低下，但杂兵中的雷法师却很强，在击倒BOSS后敌人还会出现援军。

■オベル王宫にて

虽然取得了战斗的胜利，但是海贼岛也遭受了一定的损失，キカ大姐得知可里路一行的目的后，亲自带领众人一起前往オベル王国。见到这里的国王后果然有收获，不单得到了纹章炮的情报，可里路还主动请求担当调查纹章炮的任务，并得到新的同伴加入，共同前往クールーク皇国。在此得到情报后，不要急于完成剧情，可以先去周围的海岛转转，顺便完成一些任务，尤其是无人的小岛更是必去的场所。



◆战场：エルイール要塞迹 ◆胜利条件：敌全灭 ◆败北条件：己全灭
◆出击人数：8人 ◆宝箱：ウイングメイル

作战要点 敌人又多又强，尤其是BOSSバスク，攻击后可以再移动，而且攻击力颇高，对付他只能是尽量把地面改变成与其相克的水属性，自己则站在得意的属性地面上。新加入的两名忍者能力不错，回避和速度都不低，而且还有协力攻击，只可惜攻击力稍显不足。

运河の町メルセト

派遣忍者们返回王国报告战况后，可里路与大家一起在周围的城市搜集情报，正巧遇到了盗贼们在分赃，三名盗贼偷窃了别人的钱包，并且大念受害者的情节，"正义的使者们"自然不能视若无睹。而盗贼们立刻召集来同伴，大战一触即发。



◆战场：コランバルの废墟 ◆胜利条件：敌全灭 ◆败北条件：己全灭
◆出击人数：8人 ◆宝箱：烈火の阵の玉×3

作战要点 战斗一开始我方便身陷敌人的包围圈，注意保护好体力较低的角色，三名盗贼同时攻击一名队员，如果命中的话就一定会将其击毙，因此必须小心。

到达港町メルセト后碰到少女正在阻止一名无理的商人虐待儿童，（他哪里是商人，简直比土匪还狠，竟然当众杀人）可里路一行当然不会不与理会。

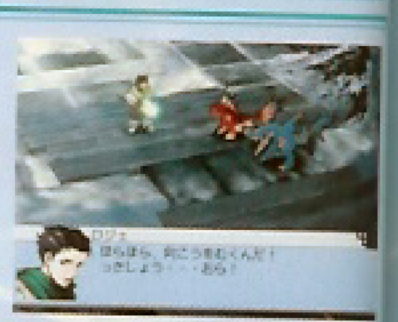


◆战场：港町メルセト ◆胜利条件：商人击破 ◆败北条件：己全灭◆出击人数：6人 ◆宝箱：ツノウマの封印球

作战要点 作战初期兵分两路，可以让每队的三名队员都集中在桥头，利用地形阻击敌人。恶商人的能力强级别高火属性，攻击目标是可里路，可以让可里路站在火属性地面上吸引火力，其他人在周围攻击获得经验值。

再会

返回废墟发现以前袭击キカ的ロジェ正在指挥鱼人行动，一场恶战自是不能避免。胜利后失踪的伊斯卡斯再度现身，但是看起来却很奇怪。



◆战场：エルイール要塞迹 ◆胜利条件：敌全灭 ◆败北条件：己全灭◆出击人数：6人 ◆宝箱：风の封印球、アイアンメイル

作战要点 两名忍者会从下方增援，但能力相对较弱，千万不要去挑衅BOSS，大部队应该集体行动，优先消灭敌人中负责回复体力的鱼人。

カレルロンへ

一进入コランバル废墟便被敌人团团包围，这次的袭击者是皇国的正规军，领队更是皇国的继承人。面对强敌，战斗还是唯一的出路。



◆战场：コランバル废墟 ◆胜利条件：マルティン击破 ◆败北条件：己全灭
◆出击人数：8人 ◆宝箱：星のピアス

作战要点 又是身陷重围，不过只要选择对应的地面属性落脚便能轻松取得胜利，敌人的援军共有四批每批三人，还有就是消灭BOSS前不要忘记开启宝箱。



研究所にて



进入研究所再遇以前在港町メルセト遇到的少女，她一路狂奔并且大声呼救，而后面的追踪者竟然是大队的鱼人。鱼人一直是与纹章炮有紧密联系，看来这次是来对了地方。可里路虽然内心深处对鱼人仍然抱有恐惧或者其他的微妙感情，但是对面前的求救少女还是不能坐视不理。为什么少女会在这里出现，少女到底是什么身份，目前这一切还都是谜。

◆战场：カレルロン研究所 ◆胜利条件：敌全灭 ◆败北条件：己全灭

◆出击人数：6人 ◆宝箱：忍手の甲

作战要点 敌人全部是水属性和雷属性的鱼人，雷属性地面较多，土属性的队员要小心，利用地面属性仍然是制胜之法。上场的六名队员可先全力消灭右边的四条鱼人，鱼人的大部队会主动移动进攻，而且上下方都会有敌人增援。



战斗胜利后，大家都对此事件感到疑惑，而获救的少女更怀疑其中一条肩膀上缠有丝巾的鱼人就是原先在港町メルセト获得搭救的少年。为了调查清楚事实真相，众人只得继续前进，但并未发现纹章炮的踪迹。困惑之时失踪多日的伊斯卡斯再登场，并带领着少女的母亲.原来他根本不是什么所谓的商人。少女的母亲受到了伊斯卡斯的蛊惑，抛弃了家人，对女儿的声声哀求也毫不理会，伊斯卡斯也提出了索要少女的要求，可里路自然不会答应，因此战斗还是解决问题的唯一手段。

◆战场：カレルロン研究所深层 ◆胜利条件：ロジェ击破 ◆败北条件：己全灭

◆出击人数：6人 ◆宝箱：旋风のローブ

作战要点 鱼人数量众多，三名长老派士兵的远程攻击更是难缠，BOSS的风魔法相当强劲，此外可里路可能是由于心理障碍，战斗中并不能杀死鱼人，因此本战应该派遣强人上场，一开始就全军突击，迅速接近BOSS速战速决为上。

手がかりを求めて



一番苦战之后，终于安然无恙地走出研究所，可里路一行人决定前往港町メルセト打探消息，但一进入テラナー平原便遭遇战斗。这次来袭的是为赏金而来的赏金猎人，交谈之下才得知目前的形势。真是天有不测风云,人有旦夕祸福，原来可里路已经被皇国通缉，并且赏金颇高，罪名则是诱拐少女。

◆战场：テラナー平原 ◆胜利条件：敌全灭 ◆败北条件：己全灭

◆出击人数：8人 ◆宝箱：无

作战要点 战斗虽然初期比较艰苦，但敌人占优势的也仅仅是数量。实力根本不足与我方队员抗衡。但是依然不能大意，必须注意集中兵力，逐个击破，争取在最短的时间内消灭最多数量的敌人。战斗的最后可以让BOSS站在火属性地面上,他的攻击力颇低，不会击倒我方成员，可以利用他来锻炼一下低等级的队员,以便完成需要派遣的依赖。

辺境の町ハルナ



可里路击退为赏金而来的赏金猎人后遇到了父亲的同僚，并了解了父亲的过去。之后进入边境の町ハルナ后终于找到了被敌人攻击的贤者シメオン，战斗后成功将其解救了。而先前获救的少女コルセリア并非普通少女，竟是皇国国王的幼女。此时贤者シメオン出于报恩和不再为百姓带来骚动也加入了可里路一行。

◆战场：边境の町ハルナ ◆胜利条件：敌全灭 ◆败北条件：シメオン脱离或己全灭 ◆出击人数：8人 ◆宝箱：忍び服

作战要点 开战之初多派遣一些水属性队员会比较有利，但全军要全速前进，尤其是敌人的弓箭手更要优先解决，因为三名弓箭手一回合攻击后便可射杀贤者シメオン，此外敌人的援军很多而且能力颇高。

国境の小さな村



进入小村后遇到一名奇怪的少女，最初她对可里路一行抱有很大的敌意，并且与队员发生了争执，好在当她得知众人的目的是毁灭纹章炮后，立刻表示要为可里路一行当向导并决定加入。她的能力不弱，也是远程攻击的达人，值得培养。

◆战场：国境の小さな村 ◆胜利条件：纹章炮全部破坏

◆败北条件：己全灭 ◆出击人数:7人 ◆宝箱:シルバーメイル、大地の封印珠

作战要点 开战后我方会有空中部队增援，可在计算好纹章炮攻击范围后利用他们破坏纹章炮，体力不足便让法师迅速回复，但大部队不要急进。

怒り矛先



虽然可里路一行不断的胜利但却背上了暗杀国王的黑锅，而等待大家的是愤怒的现国王マルティン。

◆战场：ミドーの浅滩 ◆胜利条件：マルティン以外敌人全灭 ◆败北条件：可里路或コルセリア脱离 ◆出击人数：8人 ◆宝箱：无

作战要点 最初的地面几乎全部是水属性，对男主角颇为不利，但随着战斗的进行，敌人的法师会不断改变地面属性。敌人法师的魔法相当强力，应优先解决。还要注意保护好我方法师コルセリア，千万不要急进。

虽然击退了国王的大部队，但国王提出了单挑要求，要考验一下可里路的实力是否可以保护公主的安全。

◆战场：ミドーの浅滩 ◆胜利条件：マルティン击破 ◆败北条件：可里路脱离

◆出击人数：可里路 ◆宝箱：无

作战要点 敌人强而且也是火属性，战斗前让可里路带足药品并且一定要活用再移动这一特技，还有就是不要让敌人从背后攻击，尽量站在山边为好。

皇都グラスカ



マルティン回到皇都后发现宫殿内空无一人，而伊斯卡斯却发动了叛变，マルティン因此成为了纹章炮的新的牺牲者。随后而来的可里路一行也被鱼人包围，但邪不胜正，不单マルティン手下助阵，连オベル国王也带兵赶来帮忙。

◆战场：皇都グラスカ ◆胜利条件：敌全灭 ◆败北条件：己方全灭
◆援军：オルネラ、バスク、オベル兵两名 ◆出击人数：8人

作战要点 敌人能力低得离谱，真是不折不扣的杂鱼，虽然我方部队被分为两部分，但配合上NPC的超强能力依然可以轻松取胜。将门外的敌人消灭后最好让火属性队员去劈开城门。开门后敌人的增援虽然“鱼数”惊人，但完全不受控制可以不必理会，全力消灭长老派士兵即可。由于中间有很多挡板，我军应该从侧翼绕行，中间当炮灰的任务可以交给NPC完成。另外敌人的BOSSロジェ可以对话收服，还有就是可里路依然不能杀死鱼人。

血に染まる宫殿



进入宫殿后发现コルセリア的爷爷并未死去，而是被伊斯卡斯陷害成为鱼人，少女成为了皇国的唯一继承人，更是伊斯卡斯的下一目标。到此伊斯卡斯的真面目暴露无遗，可里路自是义愤填膺，不但拒绝了伊斯卡斯的无理要求，还坚定了作战的决心。

◆战场：グラスカ宫殿 ◆胜利条件：击倒眼鱼，破坏纹章炮 ◆败北条件：己全灭 ◆出击人数：6人 ◆宝箱：混沌の盾

作战要点 战斗初期敌人会把地面全部变成水属性，因此刚开战时多派遣一些水属性队员会有一定优势，但因敌人长老派士兵的能力颇高，急进仍是兵家大忌。最好的办法是全军集中在地图的角落，活用再移动特技，见到咏唱的士兵优先消灭。BOSS皮糙肉厚，站在水属性地面时，我方的普通攻击几乎不能对其造成有效伤害，可以先将它所在地面改为雷属性，然后利用协力攻击或纹章攻击将其击毙。消灭BOSS后便可轻松毁坏纹章炮，虽然敌人会有鱼人不断增援，但能力颇低不足为惧。

决裂



虽然伊斯卡斯不能阻止可里路一行的前进脚步，但仍带着コルセリア的母亲全身而退。此时ハインズ向可里路提出了将纹章炮带回赤月国的要求，但被可里路断然拒绝，他的部下クーブ也决定与众人一起破坏纹章炮，无奈ハインズ只得孤身上路，可惜一离开大部队便被长老派士兵围攻致死。

◆战场：皇都グラスカ ◆胜利条件：敌全灭 ◆败北条件：己全灭
◆出击人数：10人 ◆宝箱：オウガブレス、守护の法衣

作战要点 敌人全部是长老派士兵，但以目前的实力可以轻松取胜。高台上的宝箱需要跳跃力高的同伴才能拿到，也可以派遣空中部队开启。

战い果てに



可里路追逐伊斯卡斯到长老派秘密基地后，发现这里早已布下天罗地网，除去大量的士兵外，不仅在基地的中间架设纹章炮，在基地的四周也布置了四台纹章炮。不过胜利的曙光就在前方，此时的可里路也已经恢复了全部的能力。虽然天时与地利可能对主人公非常不利，但是人和这一关键因素却站在正义的一方。

◆战场：长老派秘密设施 ◆胜利条件：イスカス击破 ◆败北条件：可里路脱
◆出击人数：10人 ◆宝箱：守护の法衣、英雄の铠

作战要点 中间的纹章炮每回合都会改变地面的属性，注意队员的站立位置，消灭掉周围四个纹章炮后，可以将伊斯卡斯引诱到我方包围圈内，他的防御和回避都不低，多利用属性相克和纹章攻击为上。



伊斯卡斯并不甘心自己的失败，妄图再次逃跑并卷土重来，但是关键时刻コルセリア的母亲也终于醒悟，愤然将其刺杀。可惜在游戏中恶人的生命力总是比较强，伊斯卡斯竟然为了自己的野心，彻底抛弃了自己的生命，使用自己最后的力量利用纹章炮轰击自己。一阵强光之后，伊斯卡斯已经彻底不再是人类，而是化身为怪兽，并向可里路一行发起了最后的攻击。

◆战场：长老派秘密设施 ◆胜利条件：伊斯卡斯击破 ◆败北条件：可里路脱
◆出击人数：10人 ◆宝箱：无

作战要点 伊斯卡斯防御不低，地图攻击相当恐怖，杂鱼又源源不断，算是比较难打的一仗。注意移动到伊斯卡斯攻击范围内它会主动攻击，而且在濒死状态下还会体力大回复，因此最好先将其地面属性改变，然后用普通攻击削减其体力，但在他体力剩余三分之一左右时使用纹章攻击或者协力攻击。

もうひとつの世界



胜利后可里路的父亲通过优（ヨーン）将可里路召唤到了另一个世界。在这里可里路终于找到了邪眼也就是纹章炮，原来它本来就是异界的生物，一番苦斗之后终于将其彻底毁灭。随后可里路的父亲向可里路解说了一切，原来优与邪眼一样都是来自异世界的生命，但是优却对人类没有丝毫危害，并且解救了当时对自己感到困惑的沃路达。但可惜被朋友出卖，沃路达被自己的祖国抛弃，过上了追寻纹章炮的流浪生活。此外可里路还得知了自己身世，原来在他在的体内有一半的血竟然是优的……

◆战场：异世界 ◆胜利条件：击破邪眼 ◆败北条件：可里路脱离
◆出击人数：可里路

作战要点 由于是最后的决战，更不需要再珍惜物品了，虽然邪眼体力高达999，但是只要将可里路所在地面属性更改为火属性，尽量绕到它的背后使用纹章攻击，再配合上药品的使用便可轻松过关。

任务详解

游戏中的任务可以说是本作的一大亮点，不仅可以通过任务的完成得到物品、金钱和技能点数，甚至很多强力伙伴也需要完成任务来召集。

◆E级别任务

ふきふき退治

委托人	手续费	期限	入手物品
踊りの扫除当番	0	5日	300金、0点(技能)
目的	消灭ラズリル的ふきふき		
备注	战斗任务		

海贼退治

委托人	手续费	期限	入手物品
ネイ岛长	200	10日	1500金、200点(技能)
目的	消灭ネイ岛附近海贼		
备注	派遣任务，12级以上人物完成		

偽騎士団を追え!

委托人	手续费	期限	入手物品
ラズリル骑士团	200	无	3000金、500点(技能)
目的	在ナナル岛和ミドルポート收集伪骑士团情报		
备注	到这两个地方与人对话即可		

陣取りゲームしよっ!

委托人	手续费	期限	入手物品
リタ	100	无	1500金、1000点(技能)
目的	陪リタ游戏		
备注	使用烈火阵之玉可以轻松取胜，リタ加入		

手紙を届けてください

委托人	手续费	期限	入手物品
ラマダ	100	无	1000金、300点(技能)
目的	去南の小岛送信		
备注	マキシン加入		

わたしと宝探ししませんか?

委托人	手续费	期限	入手物品
ルネ	100	无	1000金、500点(技能)
目的	在无人岛探宝		
备注	敌人会有增援，胜利后ルネ加入		

ねずみ大発生

委托人	手续费	期限	入手物品
セツ	100	10日	2000金、300点(技能)
目的	捕捉王宫的老鼠		
备注	派遣任务,请派遣チャンポ、ナルクル、ノア其中之一完成		



アルバイト募集

委托人	手续费	期限	入手物品
チープー商会	100	10日	1000金、400点(技能)
目的	去商店打工		
备注	派遣任务，ウエンデル10级即可完成		

仕入れをお願い

委托人	手续费	期限	入手物品
チープー商会	100	无	3000金、500点(技能)
目的	去テラナー平原得到10个ふさふさ的毛皮		
备注	战斗中让ノア盗窃		

サバを仕入れたい

委托人	手续费	期限	入手物品
チープー商会	100	无	1000金、200点 サバの味噌煮
目的	入手20只サバ		
备注	去ネイ岛道具屋购买		

特効薬がほしい

委托人	手续费	期限	入手物品
チープー商会	200	无	2000金、800点(技能)、 おくすり
目的	购买7枚特效药		
备注	ミドルポート道具屋有售		

毛皮のマントを仕入れて欲しい

委托人	手续费	期限	入手物品
エックス商会	100	30日	3000金、200点(技能)
目的	购买5个毛皮のマント		
备注	去ネイ岛道具屋购买		

家庭教師募集

委托人	手续费	期限	入手物品
ナナルの教育ママ	100	20日	1000金、400点(技能)、 太古の魔导书
目的	教女孩子魔法		
备注	派遣任务，可派遣26级别的カタリナ		

館の大掃除

委托人	手续费	期限	入手物品
ラズリル海上骑士团	100	15日	3000金、300点(技能)
目的	帮忙大扫除		
备注	派遣任务28级レイチエル轻松完成		

猫を探してください

委托人	手续费	期限	入手物品
おばさん	100	5日	1000金、300点(技能)
目的	寻找猫咪		
备注	派遣任务，14级别キャリー完成		

店番をお願いします

委托人	手续费	期限	入手物品
ラズリルの纹章师	200	5日	1200金、500点(技能)
目的	帮人看店		
备注	派遣任务		

サバを仕入れたい

委托人	手续费	期限	入手物品
ラズリルっ娘のパパ	100	5日	1000ポッチ、250スキルポイント
目的	寻找失踪小女孩		
备注	派遣任务		

サバを仕入れたい

委托人	手续费	期限	入手物品
元ラズリル海上骑士团团员	100	60日	1200金、200点(技能)
目的	得到巨大鸟羽		
备注	テラナー平原のオストリッチ掉落		

◆D级任务

サバを仕入れたい

委托人	手续费	期限	入手物品
ケウイン、バム	200	60日	2500金、800点(技能)、 花まんじゅ
目的	得到カズラー的花		
备注	战斗任务，击破カズラー得到它的花		

魚の化け物を退治してくれ!

委托人	手续费	期限	入手物品
メルセト自警团	100	15日	1500金、1000点(技能)
目的	击败鱼人		
备注	派遣任务		

薬草をとってきてください

委托人	手续费	期限	入手物品
ユコ	200	无	1500金、1000点(技能)
目的	交给委托人3个カズラー的根		
备注	去オベル王国找ユコ，完成任务后该人加入		

心の友よ

委托人	手续费	期限	入手物品
ラインバッハ	200	无	8000金、800点(技能)
目的	为委托人寻找蔷薇的胸针		
备注	1、去ミドルポート交盐，得到せつけん 2、去オベル王国将せつけん交给おばさん,得到黑蝶贝 3、去ラズリル将黑蝶贝交给年轻男子，得到光るたま 4、テラナー平原引发事件,战斗胜利后得到蔷薇的胸针 5、回到ミドルポート将胸针交给委托人完成任务后，ラインバッハ和シャルルマーニュ加入。		

食い逃げ犯を捕まえろ!

委托人	手续费	期限	入手物品
メルセト食堂	200	无	8000金、400点(技能)
目的	抓小偷		
备注	去メルセト引发剧情，需要利用小船抄近路拦截，注意派遣出战人物攻击力不要太高，以免杀死小偷胜利后ラインバッハ和シャルルマーニュ加入		

うちの看板商品に

委托人	手续费	期限	入手物品
チープー商会	200	无	1500金、500点(技能)
目的	得到虹色的甲罗壳		
备注	去无人岛战斗		

ロープ持ってきて

委托人	手续费	期限	入手物品
チープー商会	200	无	1200金、300点(技能)
目的	得到3个ロープ		
备注	ミドルポート可以购买		

カズラーの种をとってきて

委托人	手续费	期限	入手物品
エックス商会	200	60日	4500金、600点(技能)
目的	得到カズラーの种		
备注	去テラナー平原		

うちの店を宣传して欲しい

委托人	手续费	期限	入手物品
エックス商会	200	30日	2500金、300点(技能)
目的	派遣宣传员		
备注	派遣任务		

无人岛への届け物

委托人	手续费	期限	入手物品
エックス商会	200	无	2000金、600点(技能)
目的	去无人岛送货		
备注	去无人岛对话		

サバの味噌煮を越えろ!

委托人	手续费	期限	入手物品
エックス商会	200	30日	4000金、500点(技能)
目的	得到10个カツオ		
备注	去ネイ岛购买		

ブロンズ勋章を见てみたい!

委托人	手续费	期限	入手物品
国境村的小男孩	200	无	1000金、500点(技能)
目的	让他看到勋章		
备注	去国境的小村找小男孩，但是勋章装备状态不行。		

イルヤ岛の复兴に力を贷してください

委托人	手续费	期限	入手物品
イルヤ岛の复兴会	200	15日	3000金、300点(技能)
目的	复兴小岛		
备注	派遣任务，24级左右强人		

あの味が忘れられない

委托人	手续费	期限	入手物品
海贼	200	20日	1500金、400点(技能)
目的	购买骑士团ランチ		
备注	去ラズリル购买		

イルヤに开く花

委托人	手续费	期限	入手物品
王国兵	200	30日	3000金、800点(技能)
目的	购买ワンピース		
备注	去ハルナ采购		

メルセト 夜の见回り募集

委托人	手续费	期限	入手物品
メルセト 自警团	200	20日	4000金、100点(技能)、ツノウマ（徒）
目的	派遣守夜员		
备注	派遣任务，23级别左右强人		

オベル 遗迹调查

委托人	手续费	期限	入手物品
ターニャ	200	30日	2000金、300点(技能)
目的	挖掘古代のコイン		
备注	带上会「掘る」队员去オベル 遗迹3层挖掘		

◆C级任务

偽騎士团を追え！（2）

委托人	手续费	期限	入手物品
海上骑士团	400	无	5000金、1000点(技能)
目的	团长与副团长合流		
备注	去エルイール		

新メニュー开发

委托人	手续费	期限	入手物品
フンギ	400	无	4000金、800点(技能)
目的	入手いにしえのレシピ		
备注	オベル王国遗迹挖掘		

究极の食材を求めて（2）

委托人	手续费	期限	入手物品
ケウィン和バム	400	30日	3500金、800点(技能)
目的	得到龙のヒレ		
备注	去オベル王国遗迹		

输送团护卫

委托人	手续费	期限	入手物品
チープー商会	400	10日	2500金、400点(技能)
目的	护卫商会输送团		
备注	派遣任务，高等级ユージン完成		

积荷を取り返してくれ

委托人	手续费	期限	入手物品
エックス商会	400	10日	4000金、800点(技能)
目的	夺回商品		
备注	派遣任务，高等级ユージン完成		

幸せの石をとってきて

委托人	手续费	期限	入手物品
チープー商会	400	无	2500金、800点(技能)
目的	得到5个幸せの石		
备注	ミドー浅滩挖掘		

店铺敷扩大のお手伝い

委托人	手续费	期限	入手物品
チープー商会	1200	15日	5000金、1200点(技能)
目的	帮忙扩大店铺数		
备注	派遣任务，35级ロジエ完成		

温泉まんじゅう

委托人	手续费	期限	入手物品
チープー商会	400	8日	3000金,1300点(技能)、まんじゅう
目的	得到温泉まんじゅう的制作方法		
备注	派遣任务		

夜の密输船团

委托人	手续费	期限	入手物品
エックス商会	400	20日	6000金、600点(技能)
目的	派遣讨伐队		
备注	派遣任务，32级左右ジュエル完成		

シルバー勋章を见てみたい!

委托人	手续费	期限	入手物品
国境村的男孩	400	无	2000金、800点(技能)
目的	让男孩看到シルバー勋章		
备注	去国境的村		

カエルの革が欲しいの

委托人	手续费	期限	入手物品
アドリアンヌ	400	无	1000金、500点(技能)
目的	得到3张カエルの革		
备注	去ミドー浅滩等有青蛙出没的地方战斗		

训练に付き合ってくれ

委托人	手续费	期限	入手物品
海上骑士团	200	18日	3000金、800点(技能)
目的	帮助训练		
备注	派遣任务，使用枪的高等级任务斗		

子供の熱が下がらないんです

委托人	手续费	期限	入手物品
ミドルポート母亲	300	25日	4000金、800点(技能)
目的	得到水の精のかけら		
备注	击破水精灵		

お兄ちゃんにお礼がしたい

委托人	手续费	期限	入手物品
ミドルポートの散步大好きっこ	400	30日	1000金,1000点(技能)、サラダ
目的	得到雷の精のかけら		
备注	击破雷精灵		

オベル遗迹调查（2）

委托人	手续费	期限	入手物品
ターニャ	400	30日	5000金、1000点(技能)
目的	得到古代の纸		
备注	オベル遗迹挖掘		

青いカズラーの花

委托人	手续费	期限	入手物品
チープー商会	400	无	5000金、800点(技能)
目的	得到青いカズラーの花		
备注	击破カズラー获得		

お气色大作战

委托人	手续费	期限	入手物品
エックス商会	400	20日	4500金、600点(技能)
目的	派遣队员完成作战		
备注	派遣任务		

◆B级任务

巨大蟹の甲罗が欲しいの

委托人	手续费	期限	入手物品
アドリアンヌ	800	无	1500金、500点(技能、オウガブレス
目的	得到3个巨大蟹の甲罗		
备注	击破巨大螃蟹		

新メニュー开发（2）

委托人	手续费	期限	入手物品
フンギ	800	60日	5000金、1000点(技能、リッチオムレツ
目的	得到オストリッチの卵		
备注	击破オストリッチ得到		

新メニュー开发（3）

委托人	手续费	期限	入手物品
フンギ	800	60日	5000金、1200点(技能、いにしえのランチ
目的	得到ゴリラのしっぽ		
备注	战斗得到		

新メニュー开发（3）

委托人	手续费	期限	入手物品
フンギ	800	60日	5000金、1200点(技能、いにしえのランチ
目的	得到ゴリラのしっぽ		
备注	战斗得到		

子供たちが归ってこない!

委托人	手续费	期限	入手物品
メルセト自警团	800	无	10000金、500点(技
目的	寻找失踪小朋友		
备注	去コランバル废墟		

カズラーを倒してください

委托人	手续费	期限	入手物品
ラズリル主妇	800	无	5000金、1200点(技
目的	击倒カズラー		
备注	去ラズリル		

ダイヤの辉きは

委托人	手续费	期限	入手物品
エックス商会	800	无	8500金、600点(技能
目的	入手ダイヤモンド5个		
备注	去オベル遗迹挖掘		

ゴールド勋章を见てみたい

委托人	手续费	期限	入手物品
国境村的男孩	800	无	4000金、1000点(技能
目的	让男孩看到勋章		
备注	去国境的村		

酔っ払いを追い返せ!

委托人	手续费	期限	入手物品
ハルトの酒场	800	30日	4000金、500点(技能
目的	去酒店帮忙		
备注	高等级ユージン完成		

盗贼团から町を守って

委托人	手续费	期限	入手物品
国境的村长	800	30日	8000金、1000点(技能、青イワドリ
目的	派遣保镖		
备注	派遣任务，35级左右ジュエル完成		

代理で行ってくれない?

委托人	手续费	期限	入手物品
チープー商会	800	无	4500金、1000点(技
目的	代替商会去ミドルポート		
备注	去ミドルポート地下间道战斗		

海贼退治（2）

委托人	手续费	期限	入手物品
ネイ岛长	800	20日	8000金、1000点(技
目的	驱逐海贼		
备注	派遣任务，高等级ユージン		

…の食材を求めて－特别篇火

委托人	手续费	期限	入手物品
ケウイン和バム	800	30日	5000金、1000点(技能)、烈火のまんじゅう
目的	得到烈火龙肉		
备注	战斗任务，可去オベル遗迹		

…の食材を求めて－特别篇水

委托人	手续费	期限	入手物品
ケウイン和バム	800	30日	5000金、1000点(技能)、流水のまんじゅう
目的	得到流水龙肉		
备注	战斗任务，可去オベル遗迹		

…の食材を求めて－特别篇风

委托人	手续费	期限	入手物品
ケウイン和バム	800	30日	5000金、1000点(技能)、旋风のまんじゅう
目的	得到旋风龙肉		
备注	战斗任务，可去オベル遗迹		

…の食材を求めて－特别篇雷

委托人	手续费	期限	入手物品
ケウイン和バム	800	30日	5000金、1000点(技能)、雷鸣のまんじゅう
目的	得到雷鸣龙肉		
备注	战斗任务，可去オベル遗迹		

…の食材を求めて－特别篇土

委托人	手续费	期限	入手物品
ケウイン和バム	800	30日	5000金、1000点(技能)、大地のまんじゅう
目的	得到大地龙肉		
备注	战斗任务，可去オベル遗迹		

…に付き合ってくれ（2）

委托人	手续费	期限	入手物品
海上骑士团	800	18日	6000金、1000点(技能)
目的	帮助训练		
备注	派遣任务，请派遣使用大剑的高级别人物		

オベル遗迹调查（3）

委托人	手续费	期限	入手物品
ターニャ	800	30日	8000金、900点(技能)
目的	挖掘古代の食器		
备注	オベル遗迹挖掘		

◆A级任务

もっとすごい勋章を见てみたい

委托人	手续费	期限	入手物品
国境村的男孩	1200	无	8000金、1200点(技能)
目的	给男孩看更高等级的勋章		
备注	得到S级勋章		

新作まんじゅうが食べたい

委托人	手续费	期限	入手物品
おじさん	800	30日	5000金、800点(技能)
目的	购买リュウヒ入り肉まん		
备注	购买任务		

五色の辉石

委托人	手续费	期限	入手物品
谜の美人魔法使い	200	无	5000金、1000点(技能)
目的	去将五种精灵的碎片送到ハルナ酒场		
备注	建议去オベル遗迹战斗取得,完成任务后美女法师加入		

袭击指令X

委托人	手续费	期限	入手物品
エックス商会	1200	无	10000金、1000点(技能)
目的	去无人岛送信		
备注	无		

潜入！コランバルの废墟

委托人	手续费	期限	入手物品
メルセトの资产家	1200	20日	7000金、1000点(技能)、アルジエの人形
目的	调查コランバルの废墟		
备注	派遣任务，高等级ナルクル完成		

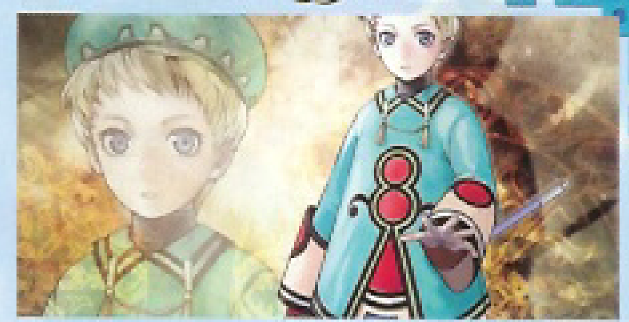
◆S级任务

光り辉く白金の石

委托人	手续费	期限	入手物品
ラインバッハ2世	2000	30日	20000金、100点(技能)
目的	得到プラチナ		
备注	オベル王国遗迹挖掘		

战斗伙伴募集

游戏中同伴数量众多，玩家可以通过任务召集到这些强力伙伴，下面将这些人物的收集方法以表格形式详细说明。



名称	加入条件
アカギ	オベル王宫にて
アクセル	カレルロンへ
アメリア	カレルロンへ
アンダルク	—
ウェンデル	カレルロンへ
エマ	研究所にて；去メルセト
オルネラ	皇都グラスカ
カール	任务「子供たちが归ってこない」与カール对话
キカ	オベル王宫にて
キャリー	カレルロンへ
キリル	—
クープ	手がかりを求めて
グレッチェン	カレルロンへ
ケイト	怒りの矛先以后；ハルナの街角完成剧情
ゲイリー	研究所にて；去メルセト
ケネス	任务：「伪骑士团を追え：2」
カタリナ	任务：「伪骑士团を追え：2」
コルセリア	研究所にて
ジーン	任务：「五色の辉石」
ジェレミー	カレルロンへ
シグルド	カレルロンへ去海贼岛
シメオン	边境の町ハルナ
シャルルマーニュ	任务：「心の友よ」
ジュエル	国境の小さな村
スノウ	幻水4主人公加入后去ラズリルの里通り
セドリック	「食い逃げ犯を捕まえろ！」
セネカ	—
セルマ	国境の小さな村
ダリオ	在土の日去海贼岛
チャンボ	在メルセト对话后去港口
トリスタン	战いの遗地
ハーヴェイ	カレルロンへ；去海贼岛
ナルクル	在メルセト对话后去港口
ナレオ	在土の日去海贼岛
ノア	在メルセト对话后去港口
バスク	皇都グラスカ
パブロ	ミドルポート对话后与パブロ对话
フレア	战いの遗地
フレデリカ	国境の小さな村
ポーラ	国境の小さな村
マキシン	任务「手纸を届けてください」
ミズキ	オベル王宫にて
ミツバ	先在メルセト对话,然后テラナー平原单挑胜利
ミレイ	カレルロンへ
ユージン	ナナル岛对话后在水の日与ユージン对话
ユウ	任务：「药草をとってきてください」
ラインバッハ	任务「心の友よ」
ラインホルト	ミツバ加入后去メルセト对话
ラクウル	2周目在ミドルポートで对话后加入
リタ	任务：阵取りゲームしよう！
リノ、エン、クルデス	皇都グラスカ
ルネ	任务：「わたしと宝探ししませんか？」
レイチェル	任务：「食い逃げ犯を捕まえろ！」
ロジェ	皇都グラスカ；战斗时キリル与ロジェ对话
幻水4主人公	オベル王对话后去无人岛



虽然本作在发售之前并没有做多大的宣传，但如果仅仅因此就错过它的话，绝对是一件会让玩家们后悔的事情。作为一款悬疑类游戏，本作中玩家将分别扮演三个不同的角色，并从他们各自的立场出发调查出整个神秘事件的幕后秘密。游戏自由度非常之高，玩的时候不必有太多约束，随心所欲的进展即可。优秀的游戏剧本以及精彩绝伦的动作场面使得本作完全可以与好电影媲美，关于主角卢卡斯和黑客帝国中的尼奥谁更胜一筹的讨论似乎也很有意思（笑）。

□文责/北

INDIGO PROPHECY

PS2	本刊译名：靛青预言			
冒险解迷	ATARI	2005.9.20	39.99美元	180K
	DVD-ROM	美版	1人	17岁以上

SYSTEM 01

精神状态

本作中没有HP这一概念，取而代之的则是“精神状态”系统。屏幕右下方的图表示的就是角色的精神状态，根据玩家的调查以及操作都会对其产生不同程度的正负影响。按SELECT键可以详细查看数值，精神状态值最高能达到100%，如果降到0%角色就会因为压力过大而晕倒导致失败。基本来讲，卡拉与泰勒这两名角色是无论咱们怎么摔霍其精神状态都不会降至零的；而卢卡斯在这方面来讲要求就相对严上那么一点，但在平常的冒险调查过程中，偶尔的升降是很正常的。另外卢卡斯还会因为剧情的缘故有时会强制大幅降低精神状态，不过不必担心，只要操作得当，正常情况下是不会因为这个原因挂掉的，所以大家在自由行动时不必太过拘泥于这项数值的升降。一般来讲，提升精神状态的方法主要有喝水、吃东西、洗澡、换衣服、听音乐和上厕所等几种通用方法，但同一章节之中重复进行这些动作是不能多次提升的。

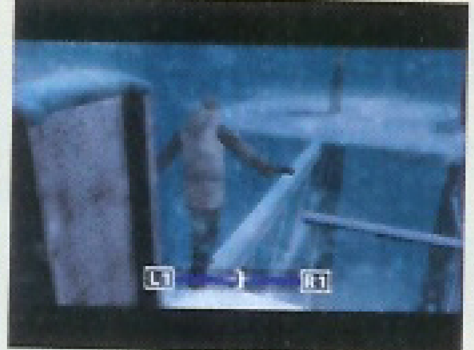
SYSTEM 02

卢卡斯的超能力

卢卡斯有两种超能力，一是预见即将发生的事情，一是感应别人周围的情况。对于预知这一能力，一般是剧情安排的提示，根据预知能力我们就能提前知道接下来有可能发生的不利状况并加以避免或改变；而对于感应的能力，则比较好玩，同样这一能力也不是通过按键发生而是剧情安排的。在进行感应时，我们现在的情况将作为大画面展现在屏幕上，被我们感应到的人物及其周围的情况则是以小屏幕的方式在旁边显示出来，有的章节中卢卡斯可以同时感应到多个人，也就是说屏幕上会出现多个分屏幕，对这两种能力我们都要好好加以利用。

SYSTEM 03

互动电影式操作



开发商对本作的定位就是互动电影式的游戏，因此游戏中的操作其实非常自由，而且玩游戏的本身就是为了不断地推动剧情发展。除了与普通冒险解谜类游戏相同的调查部分外，游戏中有许多类似对杂兵战以及对BOSS战甚或是解谜场景中都会有特定的操作要求，这里我们列举出常见的几种操作。一是在屏幕中央出现两个圆圈，每个圆圈分别用四种颜色代表四个方向，这两个圆圈代表手柄上的左右两个摇杆。我们要根据圆圈的发亮部分对摇杆进行相应的操作，需要注意的是成功完成并不代表必须全部正确完成，偶尔错一两个也是可以的，不过当然应该以全对为目标，重要关头可是绝对不能出现疏忽的。第二种就是在屏幕中央下方出现一个蓝色的小槽，两边标注有L1和R1，这时我们就得快速来回按L1和R1两键进行“蓄力”，争取在最短的时间里将槽的发亮部位蓄积到最右侧深蓝的那个部分并保持住。最后一种操作出现的次数并不很多，同样也是在屏幕下方出现一个小槽，两边有L1和R1的标记，注意这种槽中间会有个不断移动的游标，我们要做的就是通过按L1键或是R1键以使游标尽量保持在槽的中部。一般来讲，第一种操作在游戏中出现的最多，考验的是玩家的瞬时反应力；第二种操作也经常出现，一般是在需要用力的情况下出来；第三种情况虽然次数较少，但在进行这项操作时我们往往还得控制角色行走、调查等，比较考验玩家一心多用的能力，这三种操作一般是夹杂着出现，单独应付的情形并不多。

★游戏攻略

游戏自由度非常高，为了让大家充分感受本作的高自由度和精髓，所以本攻略只介绍推动剧情的关键线索；另，由于时间有限，游戏中的分支剧情未能一一完成，这里只介绍以男主角卢卡斯和女探员卡拉为首选角色的剧情，请大家谅解。

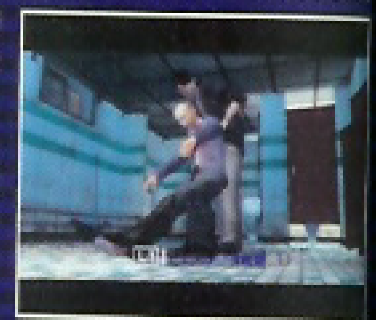
CHAPTER 01

杀人犯

时间	27/01 00:00 AM
地点	餐馆
角色	卢卡斯

纽约冬天的某个深夜，餐馆的洗手间内，一个戴着金丝眼镜的中年男子进来方便完后站在水池前洗手；同样也是在这个洗手间内，一名手上拿着滴血匕首的男人似乎突然失去了意识，如僵尸般地从背后走近正在洗手的中年男子，手起、刀落……杀人后的男人似乎突然又清醒了过来，“我杀人呢？！这是哪里？我怎么会在这？！”然而眼前这血淋淋的事实迫使他来不及再作任何思考，眼下最要紧的，就是赶快安全逃离现场，这个杀人犯，就是我们的主角卢卡斯……

现在要做的就是抓紧时间尽可能的清理干净现场，在洗手间拖得太久就会被过来的巡警发现并逮捕。首先将中年男子的尸体拖进中间的格子里并随手关上门，接着用拖把清洗掉地上的血迹，打开最右边格子的门，将小便池下找到的匕首扔进冲水马桶，照镜子发现身上有血迹，打开左边的水龙头清洗干净（左边的水龙头是坏的），用手烘干后就可以出门了。出洗手间后不要与任何人说话回到自己座位前，坐下喝水吃饭，在桌上发现一杯没有喝过的咖啡，但卢卡斯是从来不喝咖啡的，难道



之前卢卡斯和另一个人在一起？调查店内的自动贩卖机两次可以得到硬币，调查自动播放机可听歌，临走前别忘了付钱，出门后向右一直走打的离开（也可选择乘坐地铁）。

CHAPTER 02
调查

时间	27/01 01:12 AM
地点	餐馆
角色	卡拉、泰勒

藏在洗手间内的尸体最终还是被餐馆里的警官发现，之后纽约市警察局的两名得力探员卡拉和泰勒赶到事发现场，我们现在要扮演两名警官调查现场，寻找线索。

首先控制的是女探员卡拉，先与餐馆门口的警官谈话，进去后与里面包括发现尸体的警官等所有人对话，与女服务员凯特·莫里森对话可以了解到不少情况。接着去卢卡斯曾经坐过的地方调查，发现桌上的咖啡和掉落在地上的莎士比亚写的小说，据莫里森讲，比较奇怪的是卢卡斯要了咖啡后一直没喝，而桌上也只剩下了叉子，刀却不见了。完事后按△键切换到泰勒，去洗手间内调查尸首，并在刚才藏匕首的地方发现凶器（这里调查小便池可以“嘘嘘”，但此时站在旁边的女搭档卡拉竟然会视若无睹……）从洗手间门口的



后门出去，发现无法从外部打开这个门，与旁边的流浪者对话，却被骂了一顿，现场已经没什么线索了，离开吧。

CHAPTER 03
次日

时间	27/01 07:52 AM
地点	卢卡斯的家
角色	卢卡斯

回到家的卢卡斯躺在床上大睡了一场，清早醒来时以为之前发生的一切都只是恶梦而已，然而当他抬头时，却发现了胳膊以及床单上鲜红的血迹……

起床后先拿起床头小桌上的药丸吃几片镇静一下，然后把带有血迹的床单用被套遮住，调查卧室的电脑可观看邮件和新闻、天气等。离开卧室来到客厅，在客厅打电话给自己的哥哥马库斯，约好在公园见面；客厅中央会发现带血的衬衫，将之放到卫生间的洗衣机内，再洗个澡顺便“嘘嘘”放松一下；调查卫生间的镜子可找到绷带包扎手上的伤口（实际上是卢卡斯失去意识后用刀在自己胳膊上刻下的双头蛇符号），但镜子里会突然出现被杀死的中年男子的身影而吓卢卡斯一跳。回卧室换上外套，从客厅的橱柜里弄点吃的，接着会有警察



按门铃，我们需要在规定时间之内打开门。与警察对话，承认叫声是自己发出的，同意其进屋调查，只要之前将那些证物藏好就不用担心，警察离开后我们也该出门了。

CHAPTER 04
忏悔

时间	27/01 09:04 AM
地点	公园
角色	卢卡斯

虽然从小到大卢卡斯和马库斯兄弟俩就不是很合得来，作为兄长的马库斯也经常会怀疑卢卡斯说的一些奇怪的话语，但是卢卡斯还是一直没有将自己偶尔能预见到短暂的未来以及看到别人所看到的景象的能力告诉任何人，现在出了这么大的事，双亲早亡的他唯一可以相信的也就只有兄长了。

一直向前走就可以找到马库斯，不过之前最好先去拐弯处，可以得到奖分。与马库斯见面后卢卡斯将自己身上的事情告诉了兄长，但当他说到自己杀人是在无意识的情况下时，马库斯则表示怀疑。尽管马库斯仍然不大相信卢卡斯，但还是送给了自己弟弟一个十字架（奖一条命）希望能保佑卢卡斯。马库斯离开后，卢卡斯突然预见到前面的小孩会失足掉进湖里被淹死，事实上，小孩也确实马上就掉进了湖里。在规定的时间里，我们需要迅速跑到湖边，跳下水将小孩带上岸，并帮他恢复心跳；这里开始需要根据屏幕上的提示执行相应的操作才行，恢复心跳时需要等卢卡斯数到“Three”后再按才行。小孩终于救活了，闻讯赶来的警官中有一个就是餐馆中发现尸体那位，很明显他认出了卢卡斯，但他什么话也没有说，卢卡斯马上离开了公园。

CHAPTER 05
警察的工作

时间	27/01 09:04 AM
地点	警察局
角色	卡拉、泰勒

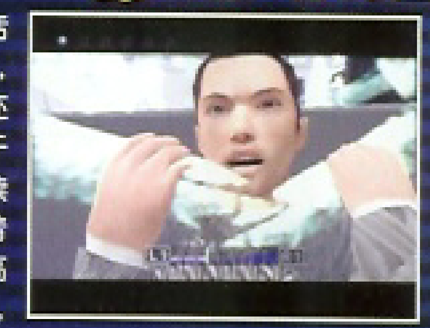
卢卡斯在公园里救人的同时，作为警察，卡拉与泰勒两人也在警察局里开始了一天的正常工作。

卡拉准时赶到警察局，来到二楼的大厅内，会有同事询问工作的情况，正为杀人案心烦的卡拉当然没好心情了，在大厅里喝杯水放松一下。快进门时，一位借钱给卡拉搭档泰勒的同事问及此事，咱们自然是事不关己，高高挂起。进入大厅右上自己的办公室内，给泰勒打电话。角色切换到泰勒，起床后去卫生间可找到奖分，洗个澡再方便一下以振作精神，穿上外套准备出发。看到女友萨曼莎不高兴，好言劝慰两句，临走前别忘了来个“Goodbye-kiss”。赶到警察局，正要进自己的办公室，被债主同事叫住，泰勒自然是编出一大堆理由来，并约好打赌200美元比赛篮球。进办公室挂好外套，开始工作吧。

CHAPTER 06
现实与虚幻

时间	27/01 03:34 PM
地点	银行
角色	卢卡斯

尽管自己杀了人，可在没被警察发现是自己凶手之前，生活总还是要过的，同样，工作也还是要干的。于是卢卡斯继续在银行里干着自己计算机高级主管的活儿，



但是现实与虚幻似乎一下子重叠了起来。

地图上的蓝点表示自己，红点则是目的地。进入自己的办公室坐下工作，卢卡斯发现自己开始看到幻象；之后对面的同事接到电话说有机器坏了需要维修，卢卡斯表示自己没事，可以去。出门到红点处修理机器，这时虚拟的怪物们会突然出现攻击卢卡斯，需要根据屏幕上的操作及时完成，这一段不短，有点难度，一定要集中注意力。发现晕倒在地的卢卡斯，同时们纷纷过来询问情况，卢卡斯则是一声不吭地起声离开。

CHAPTER 07
重现

时间	27/01 03:34 PM
地点	警察局
角色	卡拉

警察局的验尸房内，卡拉正在看验尸官解剖尸体，研究死者是如何被杀的。



很简单，根据提示完成操作即可，成功的话卡拉就会推测出当时杀人的具体情形，一共需要操作三次。

CHAPTER 08
泰勒与凯特

时间	27/01 03:34 PM
地点	警察局
角色	泰勒

卡拉在验尸房忙碌的同时，好搭档泰勒也没闲着，他请来了餐馆里的女服务员凯特·莫里森制作卢卡斯的面部拼图。

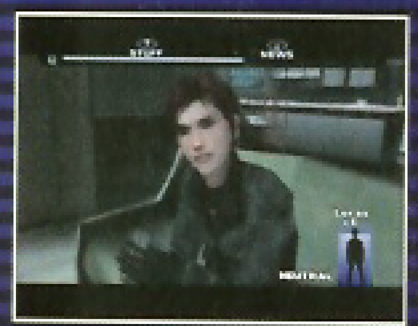
简单的小拼图游戏，通过不同部位的选择与配合争取做出一个与卢卡斯长相差不多的面部拼图即可（大家没忘记他长什么样吧）。拼完后系统会给出相似度评价，没什么关系，不用在这里浪费时间。



CHAPTER 09 失去的爱

时间	27/01 09:04 PM
地点	卢卡斯的家
角色	卢卡斯

正所谓"福无双至，祸不单行"，卢卡斯陷入低谷的时候，前女友蒂芙妮却打电话过来要带走最后的一点行李。



起床后在家里随便逛逛，听听音乐、弹弹吉他、去卫生间放放水、嗑点药什么的，都可以减缓卢卡斯的压力，恢复精神状况，之后再好好睡一觉养精蓄锐。接下来的步骤很重要，蒂芙妮来后询问"喝点什么"，倒酒；分别在客厅与卧室找到两箱行李；回答蒂芙妮自己只是感冒而已；问蒂芙妮是否还是一个人生活；蒂芙妮要求卢卡斯弹吉他，好好表演吧；蒂芙妮临走前吻别，接着是少儿不宜的镜头……从恶梦中醒来的卢卡斯在客厅会看到乌鸦，在屋外走廊上看到那个神秘的小女孩。

CHAPTER 10 捉迷藏

时间	28/01 08:11 AM
地点	墓地
角色	卢卡斯、幼年卢卡斯

躺在床上的卢卡斯回忆起了自己幼年的时光，那时的自己总是沉默寡言，不合群（长大后还是一样），而哥哥马库斯对自己的不信任似乎也正是从那件事之后开始的……

幼年的马库斯和大家邀卢卡斯一起玩却被拒绝了，于是众人商议到军事基地里面去玩，大家走后，卢卡斯预见到基地里会爆炸，大家也会因此而丧生了，必须马上赶过去救出众人。右上角的地图按○键可放大，标有红叉的地方就是目的地。先从地图右下角篱笆处爬过去，再小心躲避哨兵的巡视赶到中间关卡的上方一点，发现铁丝网被剪破了一个洞，钻过去。目的地被两名哨兵看着，需要等到有车辆经过时从他们正中间跑过去才行。进入目的地找到兄长后需要在规定时间内找到其余三个人，他们分别藏在入口下面的货架中、楼梯上的冰箱里以及飞机旁的车子中，注意车子中的小孩需要"撒谎"骗他才行。最后虽然卢卡斯成功地救了大家，哥哥马库斯却对他能提前知道此事发生了怀疑。

CHAPTER 11 友谊赛

时间	28/01 08:11 AM
地点	健身房
角色	卡拉、泰勒

"身体是革命的本钱"，这句话对警察来讲更是重要，所以卡拉与泰勒两个好搭档照例是要来一场友情拳击赛的。分别控制俩人做两种不同的热身运动并喝完水后，切换回卡拉来到赛台前邀请泰勒开始。比赛开始后我们控制的是卡拉，在我们的"保佑"下，卡拉终于罕有地战胜了泰勒，让其吃惊不已。

CHAPTER 12 探案

时间	28/01 03:37 PM
地点	警察局
角色	卡拉

卡拉在调查中发现以前似乎发生过与这次类似的凶杀案，于是前往警局地下室的资料室调查。

往前可找到奖分，注意卡拉非常怕黑，环境一变暗她的呼吸就会开始急促。先打开门旁的电灯，进门后在前进和调查的同时需要随时注意用L1与R1键调节卡拉呼吸平衡，否则她就会因为过于紧张而逃出来。转动书柜上的阀门可移动书柜的位置，来到电脑前，我们需要找到电源和对应年份的资料（卡拉会提示你要找的资料是90年代的）。先往左走，转动阀门挪开书柜即可发现并按下电源开关；接着往右走，旋转第一排最右侧的阀门，进入并调查右手边的资料架找到正确的资料，将其放入电脑中，卡拉发现以前果然确实发生过同类杀人案，只是资料保密级别太高，自己根本无权查阅。

CHAPTER 13 探案

时间	28/01 03:37 PM
地点	警察局
角色	泰勒

在餐馆中找到的莎士比亚小说很有可能是破案的关键，探员泰勒拿着书前往图书馆调查。

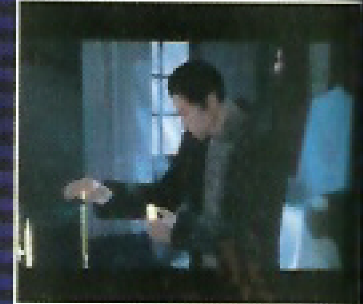
先去楼下的书桌前用放大镜查看身上的这本莎士比亚小说，会发现从中掉下的一张用来做书签用的纸片。与房内的老头对话（中国人？），他会给你一本书，让你找一本和它相似的书来，如果泰勒能找到就会告诉你一些情报。拿着这本书先去楼梯下用放大镜看，可以发现作者是"De Gruttola"；接着去二楼调查书柜上的编号检索表，发现编号是1796；回一楼老头身后的桌子上调查索引，找到编号是1796的书在三楼的白色书架上，先将手上的这本书放在有放大镜的桌上，去三楼拿到小说交给老头，结果发现被他耍了……也许，重点不是这本小说，而是掉出来的那张纸片？

CHAPTER 14 阿加莎

时间	28/01 07:12 PM
地点	阿加莎的家
角色	卢卡斯

由于一直受到幻象困扰，再加上之前丧失意识后杀人的事情让卢卡斯非常难熬，听说有一个叫阿加莎的人是这方面的行家，于是决定前往请教。

进门后走廊左手的房间养了很多鸟（乌鸦），右边的是厨房，仔细观察的话会发现里面的东西似乎都很老旧，一直往前是客厅，里面有许多神秘的物品。客厅左边的房间就是阿加莎的卧室，进去后卢卡斯发现阿加莎竟然是一个老年盲人。先去卫生间可以找到奖分，卧室床边上可以找到一串念珠（奖一条命）。阿加莎说想要散步，推着她的轮椅到有鸟的房内，从柜子里拿出饲料分别喂给笼里的乌鸦；阿加莎表示愿意帮助卢卡斯，但要先找到三根蜡烛和火柴。客厅的柜子里就有蜡烛，火柴则在厨房，将蜡烛依次插在烛台上并点燃，然后仪式开始。我们会回到凶杀案之前的一段时间，发现有一个穿着斗篷的陌生神秘人曾经与卢卡斯交谈过，那杯咖啡就是卢卡斯帮神秘人点的，当时没有注意，现在回忆起当时餐馆里人们的举动，才发现他们根本就看不见神秘人！神秘人用手指碰了卢卡斯之后，卢卡斯便开始失去意识……仪式完后，很明显阿加莎了解不少内情，但她现在还不愿意说，让卢卡斯明天再来。



CHAPTER 15 问题与子弹

时间	28/01 07:12 PM
地点	警官学校
角色	卡拉

上次保密文件的事情反而引起了卡拉的兴趣，得知杜格警官曾经负责过那桩案件，便前往警校，希望能了解到一些内幕。

杜格在打靶场的最里面，想要问他事情还需要玩打靶游戏，操作很简单，能否完成他都会告诉卡拉一些很有价值的历史资料（失败的话卡拉的精神状态会下降），反复几次后，杜格表示可以告诉我们的只有这么多了。

CHAPTER 16 双倍或两清

时间	28/01 07:12 PM
地点	篮球场
角色	泰勒

还记得泰勒上次与债主同事杰夫瑞关于篮球比赛的赌约吗？想要白手还债的话就抓住这个机会吧。

篮球比赛，仍然是通过按键完成动作，注意要先抢到球再胜利才能得分，进十个球即可获胜，没什么困难，这里能给泰勒的精神状态恢复到全满。

CHAPTER 17 暴乱

时间	28/01 09:27 PM
地点	卢卡斯的家
角色	卢卡斯、马库斯

带着满腹的疑问，卢卡斯回到了自己的家中，然而当他推开房门时，看到的却是一场狂乱的"舞会"……



屋里的物品会不停地砸向卢卡斯，玩家

必须不停地按键进行躲避，特别提醒卫生间的门被撞破后需要卢卡斯紧抓住门框的那一小段，反应必须快，否则当场就死！最后屋子会整个崩塌，卢卡斯双手抓住阳台边缘随时都会坠落（其实一切都只是卢卡斯的幻觉，但一样会死人滴……）。这时角色切换到前来看望弟弟的马库斯，出电梯后马上赶到卢卡斯的屋里（中间右侧的那个门），进去后跑到阳台边上救起即将力竭的卢卡斯。

CHAPTER 18 大凶之兆

时间	28/01 09:27 PM
地点	卡拉的家
角色	卡拉，泰勒

就在卢卡斯小命悬在鬼门关前的关头，女探员卡拉则在家中享受着难得的短暂快乐时光。

在家里放松的那一套相信已经不必我多说了吧，洗澡、换衣服、听音乐、WC……可惜卡拉一个女孩子，怎么换来换去就只有那么一件外套（简直比我还惨）？之后邻居汤米携美酒来访，从橱柜里拿出酒杯一边品尝美酒一边和帅哥聊天放松放松吧。最后汤米拿出一副塔罗牌，并表示他已得其奶奶真传，愿意帮卡拉看看最近运势走向，不管玩家选什么牌，最终的结果都表示前途凶险，有血光之灾，听到这里卡拉的大好心情全没了，送走汤米后切换角色到仍留在警局里熬夜加班的泰勒，打开电脑上网浏览，意外发现上次从小说中掉落的纸片来自证卷交易所。打电话给卡拉询问此事，卡拉让泰勒把东东传真给她，照做后切换回卡拉。拿着纸片去找邻居汤米，他会告诉你可以用纸片上的水印来查找它的出处。打电话告诉泰勒，同时切换到泰勒，将纸条拿到灯光下面仔细看看就会发现水印，TELL卡拉询问谁过去，选择让卡拉去。



CHAPTER 19 邂逅

时间	29/01 04:32 PM
地点	银行
角色	卢卡斯，卡拉

卡拉从纸片上的水印查出其来自卢卡斯所工作的银行，前往调查，警官与杀人犯，终于要正式见面了。

首先控制的是卢卡斯，他已经预感到卡拉的“光临”，此时我们必须在限时内站起来，分别将桌子右侧的表格和左边桌子上的莎士比亚小说藏起来（各调查两次）。之后就得面对卡拉穷追猛打的询问了，注意一些很明显的事实坦白承认反而比否认或者想打哈哈蒙混过去更不容易引起卡拉的怀疑，在回答问题的同时，卢卡斯又开始看到各种幻觉，最后实在受不了了只好找借口“尿遁”。现在我们控制的是卡拉，调查桌上刚才放表格的地方找到钢笔，接着找出卢卡斯藏在纸箱里的小说，等卢卡斯回来后离开。

CHAPTER 20 再访阿加莎

时间	29/01 07:12 PM
地点	阿加莎的家
角色	卢卡斯

阿加莎说了让卢卡斯今天再去找她，于是一下班卢卡斯就立即赶过去，然而等待着他的，只有一具尸体……

进屋后直奔客厅，首先映入眼帘的是打开的窗户，卢卡斯脑中闪过一丝不好的预兆“刚才有谁从这里逃出去？！”接着看到的，竟然是阿加莎的尸体！不容卢卡斯多想，必须马上逃离现场，否则跳到黄河都洗不清了。调查那扇窗户即可逃走，如果觉得时间充裕的话可以在房中多转转，但最好不要调查阿加莎的尸体，否则精神状况大减。

CHAPTER 21 周年纪念日快乐！

时间	29/01 07:12 PM
地点	泰勒的家
角色	泰勒，卡拉

今天是泰勒和其女友萨曼莎认识两周年纪念日，为此萨曼莎特地大大准备了一番，让泰勒好好享受一下浪漫吧。

进门后萨曼莎让泰勒先拿出香槟和打开烤炉，照做后一身黑色性感打扮的萨曼莎从卧室走了出来，播放音乐，两人在浪漫温馨的氛围中起舞……同样是警察，好搭档卡拉此时却还留在警局里分析案情，人和人的差别，咋就这么大哩？现在我们要做的就是分析目前手上证物之间的联系，以确认凶手就是卢卡斯。先将两本莎士比亚的小说成功进行联系，这时会接到分析处的电话，收到从卢卡斯办公桌上拿到的钢笔上的指纹分析报告，打开电脑后可查看报告，将这份报告与泰勒桌上那张凶手指纹进行联系，终于确认凶手的确是卢卡斯！马上打电话给泰勒，接到电话后的泰勒不得不离开家里前往警局，留下愤怒的女友在家中喋喋不休地抱怨。

CHAPTER 22 血洗

时间	29/01 07:48 PM
地点	洗衣店
角色	卢卡斯

不用操作，纯粹的剧情章。卢卡斯会看到某洗衣店店主被神秘人的手指碰到后发生与他同样的情况，失去意识并杀死店内的女顾客。看来，由于被神秘人操纵过，现在的卢卡斯已经有可能感应到神秘人所见到的景象了。

CHAPTER 23 遭遇战

时间	29/01 08:03 PM
地点	卢卡斯的家
角色	卡拉，卢卡斯

得到足够证据的卡拉与泰勒调动了大量的警力前往卢卡斯的家进行抓捕，卢卡斯也开始了他的逃亡生涯。

进入卢卡斯的房间，发现客厅里用蜡烛和鲜血构成了一个魔法阵一样的图案，而卫生间里则到处都是血迹。这里注意让卡拉踹开所有的门，搜查完房间发现卢卡斯不在家。此时的卢卡斯刚从阿加莎的家里返回，发现层层围着他家的警察后马上逃跑，又是一段及其紧张刺激的表演，说实话镜头的运用与角色动作很有黑客帝国的风范，可惜玩家基本上是无法分神来观看了。注意这里开始可以明显发现卢卡斯的能力已经越来越强。

CHAPTER 24 琼斯长官很生气！

时间	30/01 08:42 AM
地点	警察局
角色	卡拉，泰勒

对于动用了如此警力竟然还是没能抓住卢卡斯一事，长官琼斯非常生气，将卡拉和泰勒两人叫到办公室里打骂一顿，这里不管选谁来解释结果都一样：会被狠批（无差别攻击）……

CHAPTER 25 堕落天使

时间	30/01 07:56 AM
地点	圣保罗教堂
角色	卢卡斯

卢卡斯醒来后发现自己在圣保罗教堂里，耳畔似乎有谁在说话，抬头望去，坐在眼前的，竟然是应该已经死去的阿加莎！

与阿加莎谈话后她会告诉你一些事情，但是卢卡斯还没来得及继续问下去，阿加莎就一脸惊恐地叫道“它们来了！！”接着就是与两个从雕像活化过来的天使之间的战斗，说是战斗，其实说是逃命更恰当。仍然是考验玩家反应力的一处场景，难度不小，争取一口气完成。接着卢卡斯会被赶来的兄长马库斯叫醒，难道刚才的全都是幻觉？卢卡斯把真相告诉马库斯，马库斯认为卢卡斯快疯了，可卢卡斯确信自己完全正常。

CHAPTER 26 肥皂、血迹与线索

时间	30/01 07:56 AM
地点	洗衣店
角色	卡拉，泰勒

尽管昨晚的抓捕行动让两人大为泄气，不过一大早就接到了洗衣店凶杀案的报告，据报告这起案件和餐馆那次有不少相似之处，于是两人马上乘车赶过去。

首先控制卡拉与门前发现情况的巡警对话了解情况，然后可调查的地方分别有女顾客和男店长的尸体，女顾客尸体旁悬挂着的电话筒，门口角落的血迹，切换两人都调查一遍这些地方后就可以离开了。

CHAPTER 27 逃亡

时间	30/01 02:14 PM
地点	蒂芙妮的家
角色	卢卡斯

被追捕的卢卡斯更换了一套服装开始了逃亡之旅，由于兄长马库斯不相信他的话，只好先去前

女友蒂芙妮的家中避一避了。

第一个路口向右转，卢卡斯会预见到如果继续前进就会被警察抓住。连续爬过旁边的两道铁丝网后发现前面的路口有两个警察守着，留意屏幕右下角的画面，当这两个警察没有看向这边时马上跑过去，沿管子往上爬（这里每掉下一会降10点精神值），爬上去后沿着狭窄的小道前进，这里有时间限制，需要一边按键完成屏幕上的提示一边走，过去后沿管子爬下。蒂芙妮卧室的窗户是关着的，需要先捡起附近的砖块将窗户砸一个洞。进屋后先在床上小睡一会恢复体力，接着卢卡斯预见到泰勒会带人过来搜查，去卫生间可以找到一条奖命，再去客厅的冰箱和壁橱里弄点吃的，看会电视蒂芙妮就会回家。蒂芙妮被突然出现在家中的卢卡斯吓了一大跳，然而来不及解释泰勒就已经在敲门了，马上躲到客厅的白色空衣柜里。泰勒进屋搜查时我们需要根据提示按键，失败的话卢卡斯会因为紧张而咳嗽，多咳几次就会被发现，所以一定要顺利完成。

CHAPTER 28

贾诺斯

时间	30/01 02:14 PM
地点	精神病院
角色	卡拉



经过一番努力，卡拉终于获得许可与贾诺斯谈话，而这个贾诺斯，就是几年前那起凶杀案中的凶手，因为其说的都是常人无法理解的东东，所以最后被法院以精神病人判处，并给关进精神病院严加看守。

进去后在第二个岔路口向右可以见到在此等候卡拉的接待人员，他会帮你打开房门，进去后与贾诺斯谈话，虽然他的话语有许多地方卡拉都不大明白，但对我们了解剧情很有帮助。问完出来后，接待人员正准备带卡拉出去，突然停电了，而接待人员也不知挨了哪个病人一闷棍，看来只能自力更生了，和之前在资料室一样，需要一边前进一边平衡卡拉的呼吸，注意当卡拉说到有人过来的时候需要摒住呼吸，这时是不能按L1和R1的，否则会被精神病人发现。正确的路线是往前再往左走，最后卡拉会被包围，马上冲到玻璃门前就能脱险。

CHAPTER 29

与库里亚金见面

时间	30/01 07:31 PM
地点	博物馆
角色	卢卡斯

卢卡斯从电视上发现最近正在博物馆展出的一些文物上有与自己手臂上相同的双头蛇符号，于是决定化妆成记者前去找举办展览的库里亚金教授，看能否有所发现。

展馆左上的角落可以发现奖分，也可以调查那些文物看看。与教授对话他会询问你是哪的记者，告诉他你是《纽约时报》的记者就不会引起怀疑。接着与其交谈可以了解到许多重要情况，卢卡斯手上的符号正是来源于一个神秘的部落，这个部落的人非常崇拜死亡后的另一个世界，之所以控制别人杀人据说是与一个古老的预言有关。谈话到最后教授会问卢卡斯到底是谁，如实相告并请求帮助，教授会带你从工作人员通道离开，然而在停车场还是被数辆轿车追上，一段紧张的逃亡后，教授不幸死亡，临死前告诉卢卡斯预言的关键是找到一个靛青小孩。

CHAPTER 30

秘密

时间	30/01 04:59 PM
地点	未知
角色	卢卡斯

逃亡中的卢卡斯又陷入了幻觉之中，在幻觉中他终于看到了那个神秘人的真面目。

这次神秘人不再披着斗篷，而是穿着一套类似于印第安人的奇怪服装。他会告诉你他来自于另一个世界，并且可以在那里看到你，难怪普通人都无法看见他。谈话最后神秘人表示卢卡斯现在已经没有利用价值了，接着召唤出一头黑色的美洲虎攻击卢卡斯。我们必须根据按键提示来逃避美洲虎的攻击，最后卢卡斯会被树桩绊倒在地，关键时刻阿加莎再次出现将美洲虎定在半空。然后她会告诉你必须在神秘人之前找到那个拥有纯洁灵魂的小孩，否则那个神秘人及其部落就会根据那则古老的预言将小孩作为祭祀完成仪式从而获得无穷的力量，这个世界也会因此而毁灭！

CHAPTER 31

神秘部落

时间	30/01 07:21 PM
地点	未知
角色	——

卢卡斯通过他的特殊能力看到神秘人当时的情况，那时候作为部落智者的神秘人正在与部落里的长老们谈论，并接到杀死卢卡斯的任务。

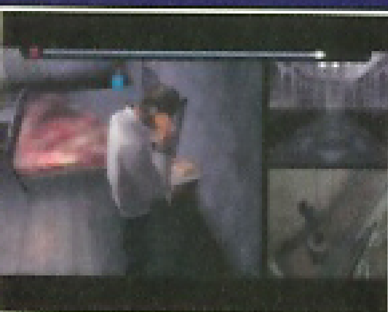
CHAPTER 32

危机无处不在

时间	30/01 09:01 PM
地点	小旅馆
角色	卢卡斯，马库斯，卡拉

从幻觉中醒来的卢卡斯发现自己身在一个小旅馆中，现在他要面对的是前来抓捕他的警察与想要杀死他的神秘人，命悬一线……

本章中卢卡斯会同时感应到数人的视野，所以会有许多屏幕。马上起床打电话给马库斯，角色切换到马库斯，选择接电话，之后必须马上跑进面对着那间房内接电话（必须跑，方向必须正确，否则马库斯会被神秘人杀死）。卢卡斯通知马库斯立即关上房门，照做。角色切换到卡拉，一脚踹开泰勒身旁的房门，结果发现走错房间，看到了不该看的场面……走廊尽头的





正确的房间，进去后没找到卢卡斯，两人离开躲在窗外墙壁上的卢卡斯（蜘蛛侠?）翻身进来，要喘口气，突然接到一个神秘电话，电话里卢斯发现他的前女友蒂芙妮被人绑架，如果不赶往的话……

CHAPTER 33

俄罗斯山上的命运

时间	30/01 10:13 PM
地点	游乐园
角色	卢卡斯

遵照约定，卢卡斯来到了旧金山俄罗斯山上游乐园前，他能平安救回蒂芙妮吗?

留意右下角关于乌鸦的小屏幕，我们可以这个小屏幕上的景象确定乌鸦所在的位置，其所在地，反复几次后就会进入控制室（游里还可以看见以前见过的那个流浪汉）。在室打开开关再乘坐过山车来到顶部，看见被的蒂芙妮，尽管蒂芙妮告诉卢卡斯这是个陷卢卡斯仍然勇敢地上前解救她，走横梁时需L1和R1键保持平衡。正当卢卡斯救下蒂芙妮离开时，神秘人突然出现将小平台毁坏，俩双从高空坠落下去……

CHAPTER 34

小孩子的游戏

时间	01/02 9:40 PM
地点	未知
角色	幼年卢卡斯

从高台摔下的卢卡斯未知生死，我们又进入他的回忆之中。

下床与马库斯对话，俩人从窗口出发冒险，们需要顺着地图上的黄色路线赶到标有红叉的方，控制卢卡斯别被探照灯发现，马库斯会自跟在身后。前进一段路程会有个士兵走过来，上退回到吉普车后躲起来，等士兵过去后再前进。下面会有个站住不动的士兵挡在路上，回到地图上新出现的红叉标记处，找到有的地点触发剧情，卢卡斯就会扔石头吸引士兵的意力，然后我们再从旁边的路绕过去。接下来遇到守在电线杆前的士兵，马库斯决定“牺自己发出声响吸引士兵，卢卡斯则趁机爬上电杆沿电线下去再避开几个探照灯后终于到达目的地，开大门后卢卡斯露出大吃一惊的表情，他究竟看到了什么?



CHAPTER 35 绝境!

时间	01/02 09:40 PM
地点	未知
角色	——

剧情章节，神秘人回到部落里通知部落长老们，他已经杀死了卢卡斯，难道卢卡斯真的已经死了吗?

CHAPTER 36 协议

时间	05/02 10:24 PM
地点	墓园
角色	卡拉

经历了这么多事情之后，再加上自己在调查中得到的资料，卡拉开始对卢卡斯杀人案产生了怀疑，为此她特意前往墓园调查，却在蒂芙妮的墓碑前意外地遇到了卢卡斯。

走到蒂芙妮的墓碑前，卡拉会发现以前卢卡斯留在这的几束玫瑰花，此时卢卡斯会突然在眼前出现，尽管此时的卢卡斯外表已经有相当的改变，卡拉还是一眼就认了出来。因为感到卡拉不再像以前那样坚信自己就是杀人凶手，再加上担负着组织神秘部落守护世界的沉重使命，迫使卢卡斯不得不冒险看看能不能与卡拉达成某种协议。在交谈中，两人都进一步确认了对方的诚意（注意尽管是寒冬，卢卡斯却不像卡拉那样会呼出明显



的空气），最后协议达成，两人的手握在了一起。“他的手好冷，比冰还要寒冷……”这是握手是卡拉的唯一感触。

CHAPTER 37 婕德

时间	27/02 09:30 AM
地点	未知
角色	卢卡斯

眼下最重要的就是抢在神秘人和他的部落之前找到拥有纯洁灵魂的靛青小女孩婕德，于是卢卡斯运用他的超能力感应出了这个曾经在自己的幻觉中出现过几次的小孩所在的地方。

CHAPTER 38 冷至骨髓

时间	27/02 09:30 AM
地点	警察局
角色	泰勒，卡拉

窗外是纷纷飘扬的雪花，泰勒与卡拉两人无聊地听着收音机，里面播放的仍然是那些万年不变的新闻，心烦的泰勒随手关掉收音机，盯着眼前不断来回走动的卡拉问道：“我说，你是不是有什么事瞒着我?”

多年的好搭档，卡拉实在不好继续瞒下去，于是将自己与卢卡斯的协议告诉了泰勒，泰勒对此表示不解，但出于对搭档的信任还是表示支持，最后提醒卡拉道：“一直认为是正确的事情或许最后会发现其实是错的。”这时泰勒的女友萨曼莎进来了，泰勒走过去询问，萨曼莎说她已经受够了现在这种生活与糟糕的天气，她买了两张去南方的火车票希望能换一种全新的生活，如果泰勒爱她的话就辞掉现在的工作和她一起离开。选择离开的话泰勒精神状况会加20，留下的话则是狂减85，不过貌似选哪个都无所谓，反正接下来几章都没他的事了（估计和前面的分支选择有关）。

CHAPTER 39 婕德在哪?

时间	27/02 11:07 AM
地点	修道院
角色	卢卡斯

感应到婕德所在地点的卢卡斯与卡拉一同驾车前往修道院，卢卡斯让卡拉留在外面接应，自己进去救出婕德。

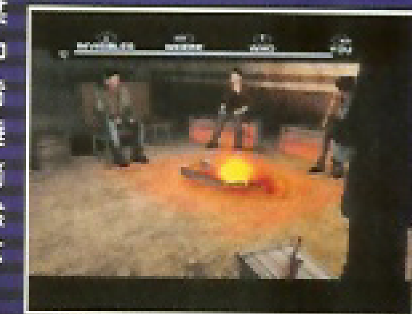
进门后不要管修女托马斯的询问，马上跑到尽头进入左边的房间，抱起躺在床上的婕德，与此同时，神秘人也赶了过来。出门就会看见走廊那头的神秘人，神秘人对卢卡斯竟然还活着感到很惊讶，我们必须抓紧时间从旁边有红灯的消防通道逃走。然而在屋顶还是被神秘人截住，卢卡斯将婕德放在一旁与神秘人展开了一场激烈的大战。这里的打斗场面超精彩，不过个人认为这也是游戏中最难的地方，想要专心欣赏这场精彩打斗的话最好能找个反应快的朋友当“替罪羊”负责操作……最后卢卡斯会趁神秘人被大罐子压住的机会逃过警方直升机的追捕，躲到一个小房间里，这里我们会再次预见阿加莎，同时也会得知一个惊人的消息：这个阿加莎根本就是假的，真的阿加莎当初早已死在自己的家中！更让卢卡斯吃惊的是，假阿加莎告诉他他当初在游乐园就已经和蒂芙妮一起摔死了，现在的他其实是一个活死人（还记得之前墓园里的情景吗？），正是它们A.I一族让死去的卢卡斯重新“复活”过来的（以前卢卡斯在幻觉中看见的那些虫子其实就是电脑世界中的“BUG”，因为要从电脑的A.I世界过来，所以往往会慢上一步被卢卡斯提前预感到）A.I一族同样也垂涎于婕德身上的无限力量，绝不能把婕德交给它，卢卡斯破墙逃出后跟随卡拉和流浪汉逃走；假阿加莎则在赶来的特警们的密集火力下逃走。

CHAPTER 40 博加特

时间	27/02 02:21 AM
地点	地下秘密基地
角色	卢卡斯，卡拉

抱着婕德与卡拉跟随这流浪汉来到了一个地下秘密基地，在这里，卢卡斯遇到自己的兄长马库斯，重新获得兄长信任的卢卡斯非常高兴，同时也从流浪汉博加特处彻底弄明白了整个事情的来龙去脉。原来以前有一个神秘的预言，里面说到如果能够找到一个灵魂完全纯洁的小孩，将之作为祭祀品就能从她那里得到神谕从而获得无限的力量，而找到这个小孩的关键与身上有双头蛇标记的人有莫大关系，于是得知这则预言同时也崇拜双头蛇图腾的神秘人部落一直在不断地寻找被他们控制并得到双头蛇标记而不会死的人，而拥有特殊能力的卢卡斯，正好是他们在寻找的人，而事实也正好证明了这一点。

与流浪汉谈完话后卢卡斯会去睡觉，控制卡拉，在前面的角落里找到收音机，要想听收音机就得要电池和天线，电池在尽头的车厢里，天线得从往回走的一块黑色铁板上现拆……来路中的电梯里有奖分，某节火车车厢中有奖命，之后找到卢卡斯睡觉的地方，躺下聊天，再然后，又是少儿不宜的画面……



CHAPTER 41 揭示

时间	28/02 03:01 AM
地点	军事基地
角色	幼年卢卡斯

回忆。下床后前往父母卧室的门前可以偷听到他们的谈话，原来卢卡斯之所以能够拥有这些特殊能力是因为他母亲当初怀孕的时候正好在准备用来举行祭祀仪式的遗迹旁，受到了辐射的缘故。

CHAPTER 42 最后的倒计时

时间	28/02 09:31 PM
地点	军事基地
角色	卢卡斯

准备就绪的卢卡斯抱着婕德赶往基地，虽然是最终决战，但实际上难度并不大。进基地前需要持续连按L1和R1键逆风而行，进去后卢卡斯会发现自己被神秘人及被其控制的特警包围，照例对方是先要利诱卢卡斯一番的，最后见软的不行就马上翻脸动手。第一战VS神秘人很简单，一边控制摇杆躲避神秘人的攻击（极有规律）一边按L1和R1键蓄力，蓄满后一招就能把神秘人解决掉。之后需要对付三名持枪特警，很简单，还是只要根据提示完成两下摇杆操作即可，但是动作绝对要快，否则会被一枪毙命，最后是与假阿加莎的决战，操作更简单，接连两次来回按L1和R1键蓄力防御其攻击即可，但第二次蓄力很难，按键频率必须超快！失败的话会进入BAD ENDING，成功后会干掉对方，再将婕德放入指定地点即可……

★尾声

“那件事情过去后已经三个月了，在此期间我一直和卡拉住在一起，所幸现在的世界似乎还是以前的老样子，没有什么变化，作为一名应该早已死去的人，我却像正常人一样生活着，这实在是让人不可思议，神秘人他们虽然死了，但他们的部族仍然存在，说不定哪一天又会卷土重来，前两天，卡拉告诉我她怀孕了，当初在遗迹中她也受到了辐射，我们的小孩长大后会不会也像我这样呢?”

“亲爱的，你在想什么呢?”

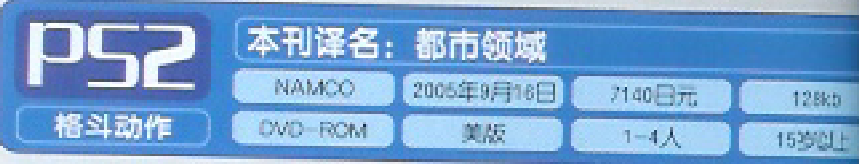
“没什么。”

KISSING……





都市领域的推出，是NAMCO对于ACT与格斗系统相融合的一次大胆尝试。通常的ACT，动作再丰富到最后也会由于固定操作系统的框架而局限了操作者的想象与发挥。而由于NAMCO对于格斗及动作游戏的深刻理解，将本社两大格斗招牌小组的开发人员集合，创造出了综合格斗技巧与3DACT的结合之作。都市领域不仅仅在单人模式下有着丰富多彩，分化清晰的浮空连段，背投，与地面打击，压制等格斗游戏要素，更在双人模式下实现了真正的双人合作技巧。而双人合作技巧得手后继续利用个人连携追打，便能够形成极为华丽的创造性打击。作品在ACT要素上制作细致，长达100话左右的剧本长度能让玩家在成长中体会到操作的快感，而作为剧情单纯，且内容单一的百话历练，其实是为本游戏的格斗



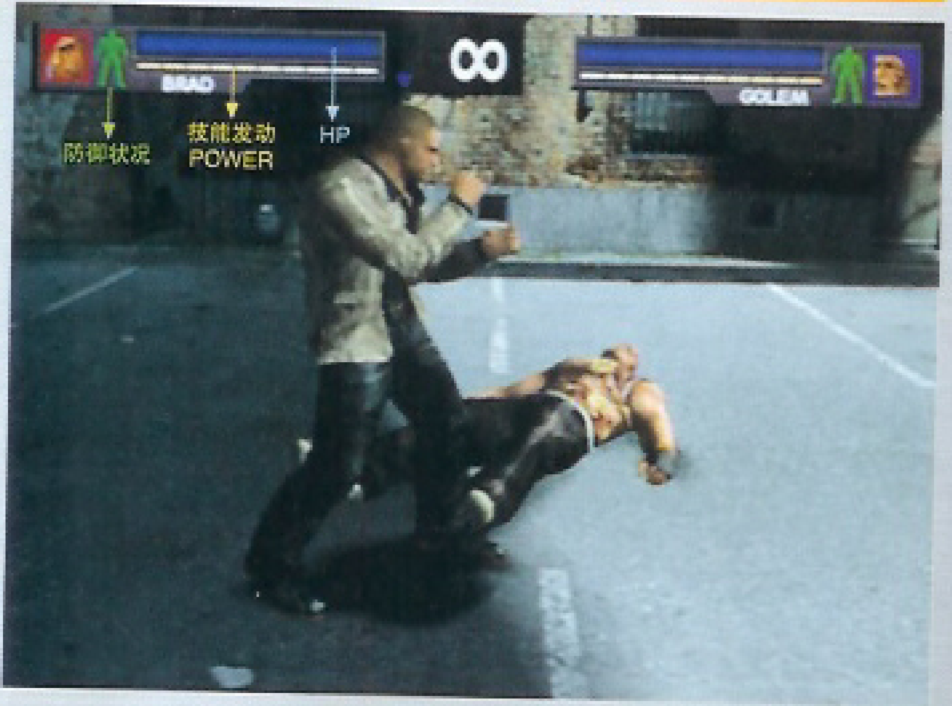
要素研究与合作对战打的坚实基础。单一的ONE ON ONE且不说，本作最大可支持4人操作，2ON2的格斗模式成为可能。想一下朋友之间二人对二人的小组对抗，如果在对局中使用出平时演练的合作技巧获得胜利，那种成就感，怕是其他动作游戏中难以体会的吧。作为这么优秀的创新形态ACTFIGHT，我们将用大量的篇幅对于角色操作重点与合作技巧进行重度研究，让华丽的连携与流畅的合作出现在都市领域中吧!!

文、责/[illegible]

按键对应

类比与方向	方向控制
圆圈	攻击（详细攻击搭配请看基础操作）
方块	闪避或防御对手攻击　被背投时拆投
X	跑动，跑动过程中再按X为取消跑动　到墙壁角色踏墙翻腾（可与其他按键配合特效，详细请看基础操作）
三角	投技。对手倒地追加骑打（站立模式多重背投输入，详细请看基础操作）
三角+圆圈	特殊攻击。（包含多种形态，纤细请看基础操作，需要耗费POWER）
L2	挑衅

显示画面解析



右表，就是本游戏的基础操作，作为不同的角色，可能在操作范围和效果上有着偏差，甚至会出现一些特殊技巧，我们会在之后的重点角色研究上详细说明，但按照以上基础了解一个角色，必然能起到举一反三的作用。

基本操作

攻击	**★基础攻击**：为圆圈X4　最基础的连锁进攻方式 **★浮空或力量攻击**：6+圆圈X3，大多角色可实现浮空，少数角色为力量攻击连锁。 **★扫倒攻击**：2+圆圈，击倒对手后使用为追打 **★致晕攻击**：4或6+圆圈，可使对手短时间晕厥 **★横扫攻击**：8+圆圈，攻击范围很大，且直接将对手击飞
跑动	**★跑动攻击**：方向配合X之后，按圆圈为跑动攻击，威力很大，对[illegible]突破能力很强。 **★特殊冲击攻击**:方向配合X之后，最快速度按圆圈（划动按）这个冲[illegible]攻击发动速度非常快，且有利时间很长。 **★踏墙攻击**：启动X之后，如前方有墙壁，角色会直接踏墙，踏[illegible]程中圆圈为踏墙攻击（如果跑动前方为同伴，效果相同） **★踏墙夹投与踏墙DAWN攻击**：踏墙动作中三角，如对方站立状态[illegible]夹投，如对方已倒地为DAWN攻击
投技	**★破防推动**：启动三角背投后再按三角为破防推动，作用为对手当[illegible]为受创硬直中，可直接打击对手。 **★大威力投**：启动三角背投后再输入8+三角为大威力投，为所有[illegible]攻击中最大伤害输出。 **★侧向背投**：启动三角背投后再输入4或6+三角为侧向背投。 **★摔倒背投**：启动三角背投后再输入2+三角为摔倒背投，对方的[illegible]硬直时间非常的长。 **★浮空投**：大多男性角色都可在敌人浮空状态中使用浮空投连携。
特殊攻击	**★解围群体击倒**：直接输入三角+圆圈。通常在被围困与受创硬直中使用，类似于2D通版ACT中的"保险"。 **★十连技或强力攻击**:铁拳制作小组的加入果然厚道，将TEKKEN系[illegible]中最为招牌的打击要素都带到了本作中，不过在都市领域中十连技[illegible]发动可是非常简单的，直接4或6+"三角+圆圈"即可。 （由于角色属性的不同，很多角色并没有十连技连锁攻击，或是[illegible]击次数不及十次，取代其位置的是单段强力攻击或多段强力连携，这我们在之后的强力角色分析中会细致说明。） **★强力致晕**：8+三角与圆圈，虽然启动时间比较长，但击中对手可[illegible]形成长时间晕眩。 **★气合**：2+三角与圆圈，十五秒内攻击力大增，发动时短暂无敌判定。

ACT部分精要

ACT部分精要：进入NEWGAME模式，即进入了本作品的ACT领域，在各的战斗中开始磨练自己。虽然作为多人格斗要素为主的作品，但城市领域中的剧情仍然非常热血：剧情介绍弱肉强食，秩序混乱的都市绿色港口的黑帮扎普斯的成员神秘消失，而扎普斯则认为这个事件的发生为唐人街的李舜英策划，从而开始追杀。而我们的主人公BRADHAWK作为李舜英雇佣的保镖，展开了自己的斗士之旅。由于篇幅缘故，我们无法将台话内容详细地向玩家朋友们介绍，而且作为整个ACT部分，贯穿始终的打斗是其唯一的流程。但在ACT部分我们主人公的能力加成是有详细的分布的，细致如下：



总体的加成在每一小话完成后都会有相应的奖励点数。分为两大类，分别为：

●**攻击加成** 攻击加成又细致分为：Strike（打击）、Grapple（摔技）、Regional Attack（部位攻击）、Special Attack（特殊攻击）、Weapon Attack（武器攻击）等五种能力

●**防御加成** 防御加成又细致分为：Toughness（耐久力）、H.Endurance（强化头部）、U.B. Endurance（强化上半身）、L.B. Endurance（强化下半身）等四种能力。

虽然在ACT模式中的人物能力与对战模式中无关（对战模式中已经在技巧与属性加成方面呈完成状态）。但为了全角色收集与快速通版，笔者希望玩家先将强化上半身与力量为首要添加对象。这样在抗晕眩与攻击能力上都会有显著的效果。ACT模式中的敌人数量与能力都随着话数的增多而能力增长。整体难度还是不低的，就算将难度调整为VERY EASY，也不能保证安全无忧的完美完成。这里需要注意的是，面对强敌一定不能强攻，要熟练使用防御躲避对手攻击后再行攻击。应当熟练掌握迂回作战与地面连携配合特殊攻击的大威力连段。并经常将敌人打到墙壁之上使其连续晕眩。面对数量众多的敌人时，应有墙壁就使用踏墙攻击，攻击判定范围非常大，之后再一一解决倒地的敌人。有了这些对策，相信玩家朋友们会轻松完成全城制霸。

武器使用



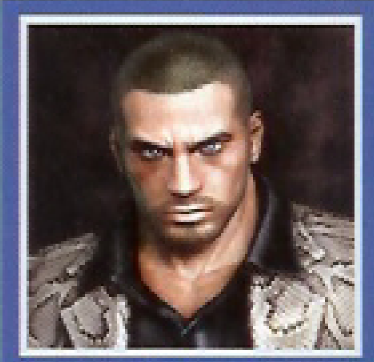
SC小组的加盟让游戏中武器的使用再不单调。甚至作为一些固定角色，手中有合手的兵刃会令其实力大大增加。例如女主人公李舜英，在手中没有中华剑的时候，水平只是平平，但一旦手中持剑，则能力大大提升，剑术的华丽与攻击速度表现的非常到位。这样的角色还很众多，我们将在角色研究中，将武器使用突出的角色特别告之。但在一般角色的对战局势中，匕首与日本打刀的DPS输出是非常可怕的，玩家朋友可以亲自尝试一下使用效果。

有关双人合作

双人合作的基础为单人攻击，在单人攻击得手，敌人处于操作者与队友之间时，启动背投但没有发动背投判定的时候，只要敌人的位置处于玩家与队友之间。双方启动相应的打击或背投，就能形成合作攻击。由于人物众多，玩家可以和朋友慢慢摸索更多的浮空配合技巧与双人背投技巧。

强力角色细致研究

毕竟作为一款乱斗作品，格斗要素的研究才是最重要的，本作中出席角色高达60以上，其中不乏鸡肋角色，且与主线剧情关系不大。我们抛开这些啰罗不说，将本作中的人气强力角色进行细致研究，这些角色不论作为ONE ON ONE或2 ON 2乱斗，都为绝对的主力。将角色特性进行详细的了解。对自己喜爱的角色进行刻苦的练习，是“都市领域”这款乱斗角色中人人对战的基础。（以下连携介绍，圆圈为A，三角为B，方块为C，默认操作人物位置为左，敌人为右，所以很多方向+按键的操作以6+按键代替，晕眩攻击通常对敌防御中下状态有效）



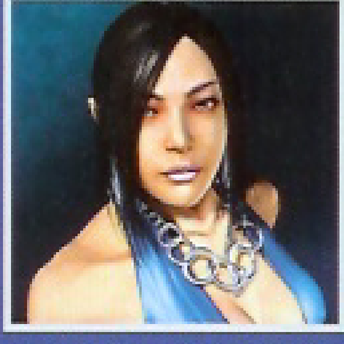
主人公 BRAD HAWK

年龄：不详　身高：1.85米　体重：87KG

叛逆的强者，坚持我行我素的街道之鬼，过去的经历不明，在成为李舜英的保镖之后，慢慢的找到了战斗的意志。BRAD HAWK作为主人公有着稳定的杀伤输出，并没有明显的缺点。连锁威力非常强大，攻击判定发生范围也相对较广，在中距离熟练使用8A可以得到非常好的牵制效果。由于本角色范围攻击经常能起到撞壁效果，所以对撞壁敌人可持续进行连锁打击或继续将其打击撞壁。BRADHAWK由于其优秀且容易上手的特性绝对为大众泛用角色。（无特别对应武器，武器对战推荐匕首或日本打刀）

常用连携

1、6A A A—A A A A
2、6A A A—8A（撞壁）
3、6A A A—最速启动跑动攻击（撞壁）
4、6A A A—最速启动特殊冲击攻击（撞壁）
5、A A A 6A+B 最后一段8A+B（晕眩）—连技2到4



女主人公 李舜英

年龄：24岁　身高：1.70米　体重：54KG

我们的唐人街女皇的实力也是不容小看的，虽然空手攻击力有所欠缺，但技巧连锁能力相当之强，浮空连携更是段目众多，华丽之极。李舜英经常可以连锁压制对手，让对手难有喘息的机会。如果能抓紧在对手没有POWER之前抓住先手，那操作好的玩家可以轻松形成连续压制。如果在武器对战中，手持中华剑的李舜英更是能力大涨！在通用非BOSS角色中，武器对战能力绝对可排进三甲。所以，如果作为李舜英的对手……还是商量好了空手对决吧，呵呵。（对应武器：中华剑）

常用连携

1、2A A A—6A—AAAA
2、8A A—6A—AAAA
3、2A A A—8AA（撞壁）
4、8AA—敌将落地瞬间2AAA（撞壁）
5、2 A A A—人物下落中6A+B
6、8AA—最速发动6A+B
中华剑常用连携：1、2A A—2A A
　　　　　　　　2、8AAA—2A A
（以上连携敌人靠壁后都可连携6A+B）



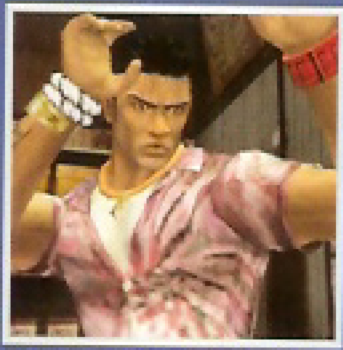
黑色旋风 DWAYNE

年龄：32岁 身高：1.78米 体重：75KG

城市最大黑势力“扎普斯”的头目。这个头衔已经能够说明DWAYNE的全部实力了。他的流派将BOXING上升了一个层次。直线冲击力之强悍通常令对手只有选择防御反击这一条作战方针。而且DWAYNE的8PPP具备直接将对手打至墙壁反弹的特殊效果，能形成更为新颖的连锁进攻。而DWAYNE的浮空技能非常差，原因就在于其地面连续晕眩能力太强！！能够引申出很多地面连续晕眩连携。而本角色的缺点当然也存在，就是攻击范围的有限。尽量在迂回过程中找到进攻机会发挥直线攻击的优势吧！！（无特别对应武器，武器对战推荐匕首或日本打刀）

常用连携

1、6A A A—2A—AAAA
2、6A A A—最速发动6A+B
3、6AA眩晕—6AA眩晕X N（对战最强技巧，逼迫对手必须POWER解围）
4、6AA眩晕—2AAA（眩晕）—6A+B
5、8AAAA（敌人靠壁反弹）—AAAAOR6A+B



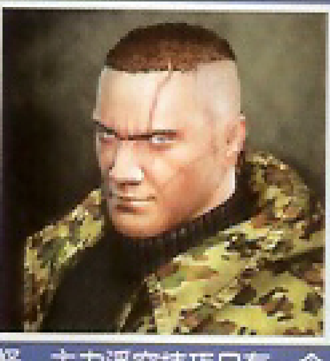
泰国之虎 TONG YOON

年龄：29岁 身高：1.77米 体重：72KG

一身泰国国技，打击能力超级强悍的TONG YOON是很多泰国拳爱好者选用的对象。角色将泰国拳的伶俐狠辣体现在玩家面前。利用肘，膝为主要攻击方式的TONG YOON在打击判定方面占有绝对先手。使用TONG YOON，最大的优势体现在直线两段普通攻击的致晕能力上，一旦致晕，直接8A浮空，之后的连携威力是非常可观的。而对于其他角色来说，直线攻击直接能够代入浮空连段的并不多，何况TONG YOON的攻击速率又是如此之快，所以经常能创造浮空的机会，令对手在天上遭受痛打。在骚扰技巧方面，TONG YOON同样具备着超强的实力，只一个2A就是实现对手弹地浮空，之后的简易连携都可直接扣除对手近1/5的血量。如果您是一个喜欢打击为主的操作型玩家，那这个角色是您的必然之选，在伶俐的攻击与致晕中取得最后的胜利吧。（无特别对应武器）

常用连携

1、2A—6A A A A（撞壁）
2、A A（晕眩）—8A—A A A A
3、A A（晕眩）—8A—AA—6A+B—（刚刚下落）A A A A
4、6A—2A（撞壁）



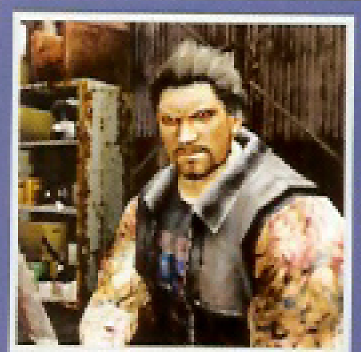
军体格斗的狠辣 MCKINZIE

年龄37岁 身高：1.93米 体重：98KG

由于经常发生血腥暴力事件而被军队革除，可见MCKINZIE的嗜血。而在他的格斗技巧中，一切华而不实的技巧都不会出现。一切都以绝对直接有效，快速搏杀为最终目的。跟这样的选手搏斗，确实是会被其气势压倒。而这个角色的操作其实非常奇怪，主力浮空技巧只有一个，其他都为地面压制技巧。不要以为浮空贫乏就代表了这个角色的实力低下，本角色的打击致晕能力与地面攻击威力都为一流。将对手打成僵直状态后施以重打击，是其进攻主轴，如果控制得当，对手很难从他的地面连锁中逃掉。

连常携用

1、2AAA—2AAA（撞墙） 2、8AAA—6AA
3、6AAA（晕眩）—6A+B或2AAA



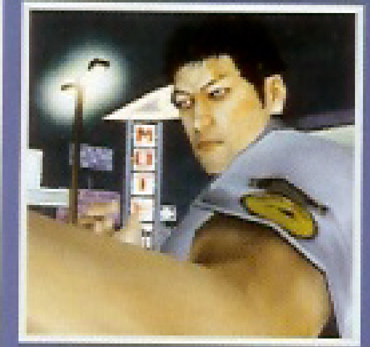
攻击凌厉的巨人 GLEN

年龄：41岁 身高：1.94米 体重：97KG

城市内强大的黑势力“地狱领域”的头目。虽然有着巨大的身躯，但其实有着过人的智谋。一直等待着机会的他，终于在“扎普斯”与唐人街的对抗混乱之际，找到了爆发的机会。满身刺青的他有着巨大的视觉冲击效果，加上本角色的强攻冲击力非常出众，也成为了使用率很高的角色之一。虽然本角色打击连续技巧不多，但GLEN的背投能力之强甚至能在背投判定出现之后令对手直接眩晕。所以抓住任何机会使用背投，并在连续技内加入背投，眩晕之后继续追加压制投，就成为本角色的操作主轴。特别在攻击技巧中，应该利用本角色的2A攻击对手下盘得手后背投。在打击进攻中，如果一旦在浮空技之后使用空投作为最后一段，对手的噩梦就开始了……在追加背投方面，最好是移动到对方腿位置使用2B追加，这样绝对能够保证对手持续晕厥。在打击技巧方面需要注意的是，GLEN的浮空启始攻击与其他角色不同，应熟练掌握特殊冲击攻击（方向X迅速A），并且本角色的独特攻击X迅速A也有着攻击判定出现迅速，并直接能将对手轰至墙壁，也应熟练掌握。这个重量级角色的操作感确实非常豪快，也是笔者最喜欢的角色之一。（无特别对应武器）

连常携用

1、8A或者特殊冲击攻击（方向X迅速A）—AAAA（时机把握，控制在第四段浮空，第五段不可出现）—B—追加2B
2、A A A 6A+B（晕眩）



空手道之魂 KADONASHI

年龄34岁 身高：1.75米 体重：78KG

这个空手道道场师傅，是本作中少见的正义之士啊(笑)。追求着武道的同时，保护着道场净土不被黑势力吞噬。本身就有着相当的人性魅力。而这个角色的操作特点实际上与TONG YOON的操作特色相近。但角色也具备着其他打击角色没有的强势威力。首先，两段普通攻击能够形成眩晕，6A单段攻击也可直接形成眩晕。之后的浮空如果加上特殊攻击的超级连携，能够形成在本款游戏中屈指可数的浮空威力连段。就算没有POWER，直接的普通连携不但造成的伤害不低，也有直接将对手打上墙壁的能力。虽然在下段骚扰方面有所欠缺，但光靠直线致晕+浮空就可以很快秒杀对手。KADONASHI的8A范围攻击不但范围广，而且有一定的回避直线攻击的能力，危机时刻可以使用。本角色虽然攻击威力超绝，但操作难度非常大，由于其浮空只能依靠特殊冲击攻击（方向+X迅速划A）而且要在确认对手眩晕后迅速输入，决不能失败，所以就需要玩家努力的练习。但如果掌握了……眩晕之后的强大连携在等待着对手，不多说，两次这样的浮空连段形成，对手就离死亡不远了。本角色当然也存在大威力角色的通病，就是牵制能力非常差，所以要求玩家在迂回移动中躲避敌人的快速连锁打击，找到对手攻击的间断点给予强力反击，这样才能保证空手道的强大直线威力得以发挥。技巧与实力成正比的强力角色，推荐给所有技巧达人使用。（无特殊对应武器）



常用连携

1、AA或6A（眩晕）—冲击攻击（方向+X迅速划A）—A A A
2、AA或6A（眩晕）—冲击攻击（方向+X迅速划A）—A—6+B
3、AA或6A（眩晕）—冲击攻击（方向+X迅速划A）—6AA（撞壁）
4、2A—倒下瞬间冲击攻击（方向+X迅速划A）



拳头的力量 GRIMM

年龄 27岁　身高：1.86米　体重：105KG

完全使用街头技巧+BOXING搏斗的GRIMM具有相当好的身体素质。这从他的个人数据中就可以看到。如果刚刚开始接触这个角色，都会感到他的技巧非常的贫乏。并且很难发现浮空技巧。的确，GRIMM的浮空发动非常苛刻，而且基本上很难形成。但他的威力却体现在超级强大的地面连锁能力上。在本款游戏中，很少发现不依赖浮空连携就能致人于死地的，而GRIMM就是地面攻击的杰出代表。GRIMM的6AAA持续攻击，不但拥有强大的致晕能力，而且由于最后并不浮空，所以可以坦然地进行持续固化进攻，逼迫对手唯有爆POWER解决。而如果操作者拥有比较好的先读能力的话，提前迂回躲避对手的能量爆发，就能继续形成地面压制。虽然这个角色由于低下的浮空能力造成爽快感不足，但在对战中体现出的简单易用的能力，是所有人都不可小看的。

常用连携

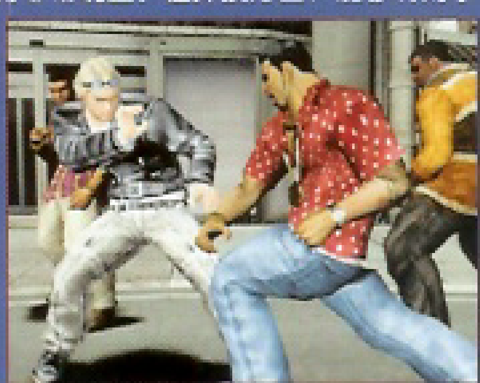
1、6A A A（晕眩）—2A—6AAA—2A X N（……..这样的固化进攻，实在霸道）
2、对手上方，我方下方8X迅速划A—6A A A
3、6A A A（晕眩）—6A+B



街头之狼 ALEX

年龄 26岁　身高：1.89米　体重：97KG

完全利用街头流派进行格斗的强者，在学生时代就开始接受街头历练，从而在实战中得到了丰富的战斗经验与技巧。从造型上就可以看出，ALEX属于非常具个性，且我流特性明显的角色，角色本身的实力介于打击系与背投系之间，所以有着非常平均的相性。在致晕能力（AAA与6A都能形成晕眩）和投能力上都比较突出。ALEX在打击方面虽然浮空威力中庸，但由于本角色撞壁技巧丰富，对于有墙壁的场地他的撞击能力就能体现得非常明显。在摔投方面，能够将对手直接背晕的能力几乎可以媲美GLEN。而且GLEN的浮空技巧其实非常丰富，配合空投+地面投追加能造成可观的杀伤。浮空的多段位让貌似勇武的ALEX有了几分华丽。ALEX的匕首使用的非常好，攻击速度很快，在武器对战中虽然没有杀伤很高的连技，但也能很好地牵制住对手。



常用连携

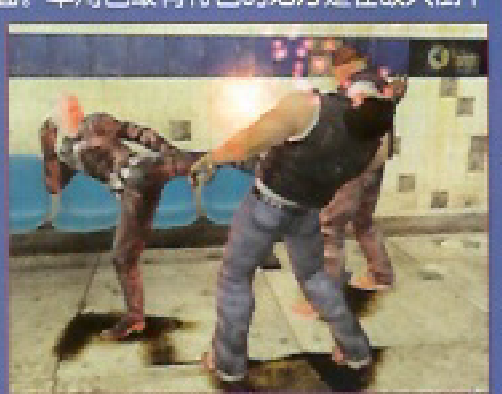
1、6A或AAA（晕眩）—8A—8A—A A A—6A—B—2B追加（主力杀伤）
2、6X迅速划A—X迅速划A（撞墙）—8A—8A—A A A—6A—B—2B追加



孤高的腿法 PARK

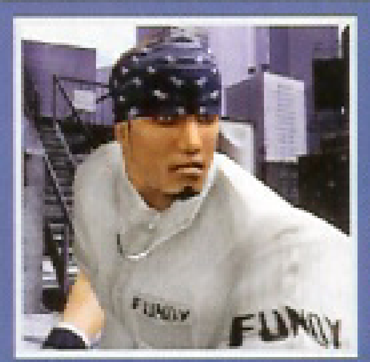
年龄21岁　身高：1.78米　体重：62KG

在城市中只依靠自己的力量，用其华丽的跆拳道证明了自己超强的实力。PARK的造型非常的COOL，虽然同为跆拳道使用者，但PARK的造型甚至压过了TEKKEN中的花郎。银色的发质配上黑色的紧身皮衣，冷俊潇洒。而PARK这名跆拳道之鬼可不是空有一身花架子，在华丽的攻击背后，隐藏着并不逊色于KADONASHI威力的攻击强度。在操作方面也非常容易上手，多段地面攻击或下段骚扰后，能形成晕眩，配合丰富的浮空招数连携能轻松伤害对手大块体力。角色中距离实击能力很强，能很容易打开局面。本角色最有特色的地方是在敌人倒下时的追加攻击（2A）可直接让对手再次浮空。由于有这样的特性，没有止境的浮空攻击便能够实现，给对方的压力更是大幅度增加。如果熟练掌握park的中距离浮空与地面追打之后的连携，PARK可以从容进入本游戏最强角色阵容之中。华丽与实力兼顾的角色，浮空连携的达人。



常用连携

1、AAA（对手晕眩，己方背向））—8A—6AAA
2、2A（对手晕眩）—8A—AAA—6A+B
3、X后迅速划A（中近距离）—6A A—6A+B
3、X后迅速划A（远距离）—冲击攻击（方向+X迅速划A）
5、2A（对手晕眩）—6AA—冲击攻击（方向+X迅速划A）
6、对方倒地状态—2A—AAA—6A+B
6、对方倒地状态—2A—6A—6A+B



街舞斗技 CHRIS

年龄 23岁　身高：1.78米　体重：72KG

熟练的街舞动作融合在格斗中，如同卡波拉体术一般的武功让对手无从招架。这就是CHRIS的格斗风格，而这个角色在华丽的舞蹈中，仍然存在着杀伤力巨大的连锁能力。除了6AAA等基础连携，角色自身的中距离浮空能力也非常之强，配合POWER连携虽然威力中等，但由于角色的特殊攻击X划A具有将倒下敌人重新浮空的能力。所以CHRIS的连续进攻能力很大程度地弥补了连携威力有限的弱点。更何况，中距离的奇袭才是CHRIS的强力武器，利用两种特殊攻击不断的骚扰对手，能够经常的形成对手浮空的局面。所以CHRIS，应该是本作中的最强中距离角色，喜欢街舞的朋友们一定要好好体验一下CHRIS的狂放啊。

常用连携

1、X划动A—AAA—6A+B
2、6X划动AA—AAA—6A+B
3、8AA—AAA—6A+B
4、2AAA（撞壁）

强力角色细致研究

由于铁拳制作小组的加入，让空手达人保罗与截拳道的强者LAW得以加入本款游戏众强豪的阵容。十连技的豪快与铁拳中两人的成名技巧在本作中都得以重现。而之所以不将此二人放进角色研究，原因很简单，此二人的实力实在太过强劲，且上手也太过容易了。例如保罗，直接一个8A之后，之后的连携只一个AAAAA就直接形成强力连携。而LAW的８A浮空之后，翻腿连携更是可怕。不用怀疑，铁拳依旧强硬，娱乐之时轻松称霸都市吧！









PS2 本刊译名：真·三国无双4 猛将传

动作	光荣	2005.9.15	4494日元	150KB
	DVD-ROM	日版	1-2人	12岁以上

立志模式详解

壹 过关评价计算方式

★武力评价

武力评价=击破数÷2 ＋ 击破武将数×20 ＋ 击破据点兵长数×5

只要尽量多地击倒敌人就可以提升武力评价，优先学习多段攻击、Charge攻击、无双乱舞等技能有助于达到这一目标。另外学习Charge攻击+援护射击+冰矢的技能组合也能很快提升击破数。

★知略评价

知略评价=计略击破数×1 ＋ 计略击破武将数×50 ＋ 密书入手数×10

与知略评价相关的技能：

战斗指挥：发动后攻击力2倍，持续时间内击倒敌人即可增加计略击破数。

火计：在敌方据点的门口或者内部等待5秒钟即可发动，等待过程中不可以攻击、跳跃、防御，否则会重新计时。使用火计并不需要先击破门兵长打开据点大门，而只要贴近门口便可。发动火计后据点大门会自动打开，据点内箭楼上的弓箭兵会马上消灭，而据点附近敌军体力也会大幅度削弱。在一定时间内击破剩下的敌军也会增加计略击破数，是非常实用的技能。



伏兵：在需要准备伏兵的地点按下SELECT键，此时屏幕右下角的属下战斗状态字样由"配下攻击中"变为"伏兵准备中"。根据所选的伏兵地点，所需的准备时间可能有所不同。准备完成之后，右下角字样变为"伏兵准备完了"，此时小地图上会出现一个绿色的方框表示伏兵位置。将敌方的武将引诱到方框范围内，方框会变为黄色并且不停闪动，此时再次按下SELECT键就能发动伏兵，重挫敌人士气。在其持续时间之内击破敌将或者敌兵就能提升计略击破数。要注意伏兵只能对敌方武将发动，必须将敌方武将引诱到伏兵位置才能成功使用。

看破：习得看破技能之后能够发现敌方的伏兵，这样就能反过来向对方发动奇袭，增加计略击破数。

敌兵粮库：在战场上击破敌方传令兵能够得到密书（习得寻问技能之后从一般的敌军身上也有可能得到密书），如果密书指示了敌军兵粮库的位置，只要将其攻陷，就会造成敌军全军士气下降，持续时间内击破
粮库附近的敌军就能增加计略击破数。另外，获得密书之后必须在一定的
限制之内攻陷兵粮库。由于时间限制较短，为了能够及时赶到，需要习得
础马术、行军指挥等技能。

★军团贡献度

军团贡献度关系到阶级的提升。

提升军团贡献度的方式：击破上官附近的敌将、获得密书情报、发
军兵粮库、看破对方伏兵、奇袭对方伏兵、上官危机时前往救援、成功奇

贰 改变所属势力

在立志模式中改变所属势力有以下几种情况：

接受埋伏之计：在数场战斗之后根据你在战场上的表现可能会接到上
的指令，进入敌方阵营进行卧底。

收到密书劝降：在游戏中也有可能收到敌方武将的密书对你进行劝降，
果接受的话就会投入对方势力。而如果不接受的话，也有可能接到上官的
示，将计就计进入对方阵营卧底。

关于卧底和"寝返"，上期攻略已有说明，这里就不再重复了。

在战场上的表现会影响到敌方武将对你进行招降的可能性。

战场表现	可能因此而对你进行劝降的武将
大量击破敌军	许褚、曹操、月英、周瑜、孙尚香、小乔
击破敌军武将	典韦、夏侯渊、黄忠、张飞、马超、孙策、太史慈、大
发动战斗指挥技能	张颌、庞德、孙坚、关羽
发动行军指挥技能	徐晃、星彩、赵云、孙权
发动火计技能	司马懿、关平、陆逊、黄盖
发动伏兵技能	甄姬、诸葛亮、吕蒙、凌统
发动侦察技能	夏侯敦、张辽、甘宁、姜维
发动看破技能	曹丕、曹仁、刘备、周泰

叁 上官赐予技能

在立志模式中，角色的上官除了可以赐予武器、防具之外，也有可能
赐予一些技能，这样就不用消费技能点而免费获得技能了。



技能种类	可以赐予该类技能的武将
基础系	全武将
格斗系	孙策、甘宁
耐久系	张飞、曹仁
弓术系	夏侯渊、庞德、关羽、黄忠、凌统、孙尚香
马术系	赵云、马超、张辽、孙坚、周泰
统率系	刘备、徐晃、曹丕、大乔
计略系	司马懿、诸葛亮、庞统、甄姬、陆逊
情报系	关平、月英、曹操、张颌、周瑜、吕蒙

肆 全服装收集

立志模式下共有二十套服装，男女角色各十套。当满足一定的条件之后，会由角色的上官在战斗后赐予。由于某些服装的获得条件互相冲突，所以只玩一次立志模式是无法收集全部服装的。

服装并没有增强防御力的功能，只是用于改变外貌。在立志模式下已经收集到的服装，就可以在编辑模式中自创武将时使用。





★男性服装

服装名称	入手条件
布服	初期拥有
轻铠	未获得武斗服的情况下，兵卒修炼、Charge攻击（チャージ）习得
武斗服	未获得轻铠的情况下，阶级什长以上，情报系或者弓术系技能习得
重铠	未获得军师战袍的情况下，阶级卒伯以上，已经习得无双乱舞、什长修炼，并且习得无双铠或者基础马术其中之一，战斗后武力评价较高、知略评价较低
军师战袍	未获得道士服的情况下，阶级卒伯以上，习得情报系技能二种以上，并且在战场上多次发动情报系技能
道士服	未获得军师战袍的情况下，阶级卒伯以上，习得统率系、计略系技能二种以上
放浪衣	在战场上长时间脱离上官行动，导致军团贡献度低
大将军铠	未获得宰相服的情况下，阶级副将以上，习得觉醒奥义、卒伯修炼、行军指挥、战斗指挥
宰相服	阶级副将以上，习得统率系、计略系、情报系技能六种以上
鬼神铠	总击破人数1500以上

★女性服装

服装名称	入手条件
布衣	初期拥有
轻装衣	未获得武斗衣的情况下，阶级什长以上，兵卒修炼、Charge攻击（チャージ）习得
武斗衣	未获得轻装衣的情况下，阶级什长以上，情报系或者弓术系技能习得
重装衣	阶级卒伯以上，已经习得无双乱舞、什长修炼，并且习得无双铠或者基础马术其中之一，战斗后武力评价较高、知略评价较低
舞踏衣	未获得女官衣的情况下，阶级卒伯以上，习得情报系技能二种以上
女官衣	未获得舞踏衣的情况下，阶级卒伯以上，习得统率系、计略系技能二种以上
南方衣	在战场上长时间脱离上官行动，导致军团贡献度低
姬将铠	未获得祭礼姬衣的情况下，阶级副将以上，习得觉醒奥义、卒伯指挥、行军指挥、战斗指挥
祭礼姬衣	阶级副将以上，习得统率系、计略系、情报系技能六种以上
妖姬衣	曾经从属于魏、蜀、吴三国（接受了上官的指令到某国埋伏也算是曾经从属于该国）

伍 通关称号

立志模式通关后会根据你的表现给予称号

称号	达成条件
希代の武人	总击破数2000
武に生きるもの	武力击破数大大高于计略击破数
神算の士	总计略击破数800以上
智を磨く者	不明
知勇兼备の将	武力击破数与计略击破数都很高，而且大致相当
不义不忠の士	多次叛变
埋伏の刃	成功实行埋伏之计两次以上
语られぬ者	以上条件均不满足

修罗模式详解

壹 基础须知

★开始游戏

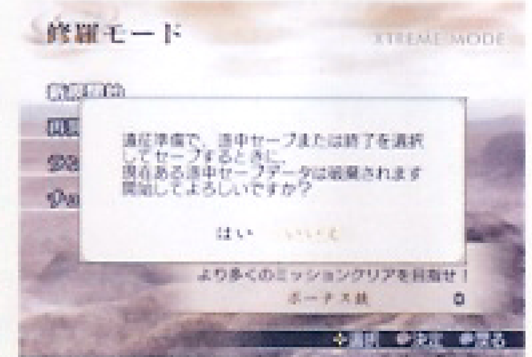
修罗模式的角色成长度与其他模式是互不通用的。在修罗模式中，可以选择魏、蜀、吴、他等势力的任意一个角色来进行游戏（也包括玩家的自创角色），但是所有角色的体力、无双、攻击、防御等属性数值都以初始状态开始。最初的时候角色装备一把没有任何附加效果的第一级武器，也没有任何道具装备。角色最初持有1000金。如果以前曾经完成过修罗模式的游戏的话，还会有一定数量的铁继承下来。

★极限挑战

修罗模式可以看成是“生存极限挑战”。在这个模式中，每过一关之后角色所获得武勋会被换算成金钱，而角色所损失的体力并不会自动补充。想要恢复体力，就只能花费金钱从商店中购买补充体力的道具（在战场上偶尔也能获得补充体力的道具，但是几率很小）。随着游戏流程的进展，补充体力的道具会变得越来越贵。如果玩家所获取的金钱不能维持体力的补充，就无法继续游戏了。因此，在这个模式中要尽量避免受伤，同时又要尽力赚取武勋。

★进度存储

修罗模式只有一个进度。在游戏中可以选择“途中セーブ”存盘退出，今后选择“再开”就可以读取进度继续游戏。但是在读取进度的同时，此进度也会马上被覆盖掉。也就是说，存档只能作为途中休息时接续用，而不能使用“S/L大法”来反复尝试。在战斗中阵亡也无法接续进度，只能重新开始游戏。不过也还是有一个小技巧可以用来“作弊”，就是同时使用两块记忆卡，这样就能达到重复存取进度的目的了。不过这与修罗模式的“极限挑战”目的相违背，不建议大家使用这样的方法。



★游戏终了

在修罗模式中游戏终了有两种方式：在战斗准备界面选择“终了”主动结束游戏，或者在战场上阵亡。无论是以哪种方式结束游戏，都会按照玩家的表现给予评价。两种方式的区别在于铁的继承量多少。铁是用来强化武器的道具，在战场上击破敌军武将、打碎木箱、坛子都有可能获得，有时候击破普通敌兵也能获得铁。如果选择主动终了游戏的话，在该次游戏中所获得全部铁量就会有10%继承，下次重新开始修罗模式的时候就能够直接使用继承下来的铁。而如果是阵亡的话，则只能继承5%的铁。因此，在游戏中应该量力而行。例如体力所剩无几、又没有金钱购买道具进行补充的话，就不如主动结束游戏，这样比起阵亡能够继承更多的铁，有利于下次游戏。另外关于铁的继承还有两点需要注意：1、铁的继承是按照本次游戏中所获得铁的总量来换算，即使你已经将获得的铁耗费在武器强化上，仍然可以继承。2、从上一次游戏中所继承下来的铁量





计入本次游戏所获得铁总量中。例如第一次游戏总共获得2000铁，然后主动结束，那么第二次游戏开始时会继承2000×10%=200的铁量。第二次游戏中又获得3000的铁量，然后阵亡，那么第三次游戏开始时会继承（200+3000）×5%=160的铁量。

★武将成长

在修罗模式中，武将的攻击、防御能力成长方式与其他模式类似，都是击破敌军武将之后获得他们掉落的剑、盾道具。第二种方法是装备特殊道具之后达成一定条件就能增长能力，例如装备猛虎秘石后击破100人就能使攻击力成长（类似于其他模式中的白虎秘石）。第三种方法也可以花费金钱从商店中直接购买相应道具来提升能力。而体力、无双这两项数值则无法在战场上成长，只能花费金钱从商店中购买点心、仙酒来提升。

★特殊道具

除了补充体力的道具和提升武将能力数值的道具之外，修罗模式中还存在一些特殊道具。特殊道具共有二十一种，分为两类。一类是从花费金钱商店中购得，共有十种，购买之后就会自动在下一场战斗中生效。另一类是通过特殊的战场事件获得，共有十一种，获得之后可以在战斗准备界面装备，可以自由选择用于哪场战斗。不论是哪一类道具，都是消耗性的，只能在一场战斗中生效，用过之后就消失了。关于各种特殊道具的获取方法和功用，将在下文的对应章节说明。

贰 流程讲解

★远征准备界面

1、当前持有金量；2、当前持有铁量；3、武将能力成长数值；4、参战武将名单以及体力值；5、待机武将名单



目的地选择： 进入目的地选择界面。每关都将提供三个战场，每个战场的目标、难度、事件、条件、奖励等等都不相同。应该根据自己的实力情况和具体需要来选择战场，尽量做到小损失、大收入。

武将入替： 在战场上捕缚敌方武将之后就能将他收归麾下（捕缚武将的方法在下文的"关卡特殊事件"部分具体说明）。最多可以拥有六名武将，可以带其中三人出战。而没有出战的武将则会自动恢复体力。使用武将入替就能切换参战和待机的武将。

每个武将都拥有自己的特殊技能，在战场上或者战斗结束后会随机发动。

武将	特殊技能效果
张飞、诸葛亮、曹仁、庞德、太史慈、吕蒙	防御力加倍
关羽、赵云、马超、关平、夏侯敦、甘宁、凌统	攻击力加倍
赵云、陆逊、孙策、左慈、自创武将	获得觉醒印
关平、姜维、夏侯敦、周泰	10秒内无双不减
刘备、庞统、月英、星彩、张颌、许褚、甄姬、司马懿、周瑜、陆逊、孙尚香、大乔、小乔、祝融、貂蝉、左慈	战斗结束后召唤名医回复体力
诸葛亮、姜维、黄盖	反乱镇压
吕布	攻击力加倍、无双十秒内不

所持品情报： 当前所持的武器和特殊道具情报。特殊道具共有十一种

途中セーブ： 存盘并且退出游戏。选择"再开"就能读取进度继续游戏

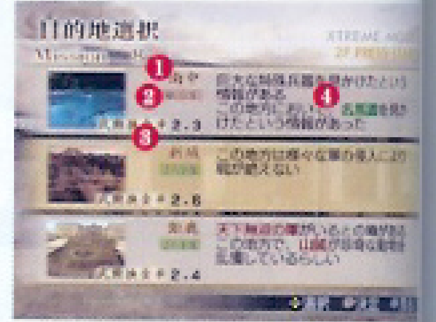
终了： 结束游戏。（注意这个选项是指完全结束游戏，今后也不能读进度来继续，只能重新开始新游戏。如果只是想要中途暂时休息的话，应选择途中セーブ）

★目的地选择界面

1、战场地名

2、该战场附属商店种类 商店分为道具屋和锻冶屋。道具屋中出售补充体的道具、武将能力成长道具、敌方武将劝诱道具等等，购买道具需要消耗钱。每次购买道具屋中的某种道具之后，下一次再购买同类道具价格就会高。锻冶屋可以强化武器，包括提升基本攻击力、改变武器重量、增加附加果等等。强化武器需要消耗铁。

3、武勋换金率 每关结束之后所获得武勋都会按照一定的比率换算成金钱。武勋换金率越高，能换算成的金钱就越多，这一关卡的难度也越大。



4、关卡事件 每关都会发生一些特殊事件，从战场说明中我们可以看到本关的事件，并且根据自己的需要做出选择。具体事件说明请参看后文列表。

道具屋出售商品列表

名称	初始价格	效果	名称	初始价格	效果
回复类			特殊类		
肉まん	300	回复50体力	驮马镫	50	以骑马状态出战
华佗膏	2000	完全回复体力	天眼珠	50	探知敌人伏兵位置
成长类			黄龙镇	100	关卡时间延长5分
点心	2000	体力上限+10	神丹	100	武将各项能力提升
大点心	3600	体力上限+20	水蛟印绶	100	击破50人获得武勋
于吉仙酒	800	无双上限+10	猛虎秘石	200	击破100人攻击力成
青铜の剑	1000	攻击力+1	活身书	200	击破100人防御力成
黑金の剑	1800	攻击力+2	神珍铁棍	200	武将各项能力下降，获得1000武勋
白银の剑	3300	攻击力+4			
黄金の剑	6000	攻击力+8	商人护卫书	200	出现护卫商人的任务，成功后获得武勋100
兵卒の盾	600	防御力+1			
伯长の盾	1000	防御力+2	职人建设书	4000	出现保护职人的任务，成功后增加新的设
将军の盾	1800	防御力+4			
伏羲の盾	3400	防御力+8			

注1：建国之后，本国属地内商品价格为30%。

注2：职人建设书共可使用四次，每次的效果分别是：第一次：建设商业区，过关后获得金增加；第二次：建设制铁场，过关后获得铁增加；第三次：建设名马育成厂，每过五关就能得到名马镫；第四次：建设疗养屋，过关后体力少量回复。

锻冶屋武器强化选项列表

强化项目	消耗铁量	强化项目	消耗铁量
基础攻击力类		攻击附加	280
攻击+2	100	防御附加	280
攻击+4	200	马术附加	160
攻击+8	400	弓术附加	160
重量变更类		移动附加	200
重量·轻	300	无敌附加	320
重量·标准	300	Charge附加	240
重量·重	300	特殊类	
附加效果类		Evolution攻击	1000
体力附加	300	属性攻击	2000
无双附加	100		

注1：武器附加效果最多可以拥有五种。

注2：在修罗模式中武器等级是根据强化武器所消耗的铁总量来提升的。只要对武器进行了强化，无论强化的是什么项目，所消耗的铁总量达到一定标准之后武器等级都会提升。最初所持的是第一级武器，最大4连击；消耗800铁之后升为第二级，最大5连击。消耗1600铁之后升为第三级，最大6连击。当武器升为第三级之后，在战场选择中就可能出现"传说的锻冶屋"。进入之后可以给武器附加Evolution攻击以及炎、冰、阴、阳四项属性。为武器附加了Evolution攻击以及四项属性其中之一后，再强化到某种程度（具体条件未明），武器就会变为Unique属性，每击破一百人后自动获得觉醒印。

叁 关卡事件列表

战场相关类

重な物资を贮藏する、宝物库があるらしい

说明：在战场上接近某友军武将之后，会得到信息，表示某位置有敌方武将护卫宝物。按照提示到达该位置，击倒敌方武将之后便得到武勋并且可打开宝物库，从中获得大量铁和能力成长道具。

この地方を荒らし回る军の中に○○という名将がいる

说明：○○指的是敌方武将名（随机），在战场上会遇到该武将，将他击破之后就能将他收为部下。

女性ばかりをさらっていく山贼がいるとの尊がある

说明：在战场上会遇到友军的女性武将，但是接近之后她便会变为敌军角色（体力槽变为红色），并且质问玩家角色是不是山贼。此时不要攻击她，稍等片刻她附近就会出现山贼副长，同时她重新变为友军角色（体力槽变为蓝色）。打倒山贼副长之后，她便会与玩家角色一同行动，共同打倒山贼头目，获得武勋奖励。

大军势が集结しており付近は骚然としている

说明：本关的敌、友军士兵数量都会非常多。

不可思议な力を操る张角が内乱の疑いにより幽闭されている

说明：在本关将出现张角被关在城中的事件，前往救援成功就可以补充200体力。

何者かが丰かな村落を狙っている

说明：在本关内将出现村庄受到攻击的事件，打倒攻击村庄的敌军就能获得武勋。

巨大な特殊兵器を见かけたという情报がある

说明：本关内将出现虎战车、象兵等敌军。

この地方では、山贼が珍奇な动物を乱获している

说明：在战场上接近某友军武将之后，他会请求玩家角色帮忙找回丢失的老虎。按照提示到战场上的指定位置，会出现"虎泥棒"（山贼）。打倒虎泥棒之后就能夺回老虎，再回到委托武将附近就能得到武勋了。

この地方において、○○を见かけたという情报があった

说明：○○指的是特殊道具名称（共有十一种，随机），在本关中接近友军武将便会出现一些要求，例如消灭友军武将附近的敌兵等等，如果达成要求，过关后就能得到该特殊道具。

この地方の反乱を讨伐するため、○○が出阵している

说明：○○指的是友军武将名。在战场上遇到该武将，将他附近的敌军全部击败之后，就能获得武勋。过关之后该武将加入部下。

物资を丰富に蓄えた、丰かな村落がある

说明：攻击村庄，此时会出现友军给予体力回复。村长会召唤一个武将，将其打倒可以将他收归部下。

天下无双の军がいるとの尊　gがある

说明：在战场上接近某友军武将，他会委托玩家角色去讨伐"化物"（怪物）。到达指定地点后，就会出现敌军武将，打倒之后获得武勋奖励。这个敌军武将一般都是能力超强，要小心应付。

敌军武将是张辽、庞德、魏延的情况：阳炎化出现。

敌军武将是诸葛亮的情况：带领强力石兵出现。

敌军武将是左慈的情况：带领强力神丹兵出现。

敌军武将是吕布的情况：阳炎化出现，打倒之后体力完全回复。

○○が大规模な作战を展开しようとしている

说明：○○指的是友军武将名。在战斗中按照该武将的指示打倒指定的敌方武将，协助实行火计，就能获得道具。

歴战の勇将○○が、强者を求めて战い续けている

说明：○○指的是敌军武将名。在战斗中会遭遇该名武将，将他打倒之后就能获得武勋。

商人が肉まんの行商に赴く途中、山贼に捕らえられてしまった

说明：在战斗中会发生商人被山贼抓住的事件，攻克商人被关押的据点将其救出，就能得到道具。

商店相关类

肉まんの特卖が行われている

说明：可以以半价购买肉（补充体力道具）。

在仓库品を整理するために大安卖りを行っている

说明：可以以30%的价格购买所有商品。

华佗膏を卖っている高级店がある

说明：可以买到华佗膏。

锻冶屋に传说の职人がいる

说明：可以进入传说的锻冶屋，对武器进行Evolution攻击以及属性攻击强化。只有在武器升到第三级之后才会出现。

样々な商品を丰富にとりそろえた店がある

说明：商店内出售的商品种类非常丰富。

自己を锻えるための品々を取り前えた店がある

说明：商店内出售的能力成长道具很多。

○○が雇用主を求めて店にいる

说明：○○是武将名。购买对应道具后可将他收为部下。

样々な强者が雇用主を求めて店にいる

说明：出售多个可收降部下的道具。

固定事件类

山贼あがりの军が一大势力となりこの地方を占据している。义勇军として战う贼军讨伐战を行う

说明：山贼讨伐战，每过五关必然出现。击倒全部敌军武将便可过关，过关之后得到皇帝的嘉奖，并获得特殊道具

この国の太守○○に讨たれ领内は混乱を极めている。自国を得るため、建国战を行う

说明：建国战，第十关必然出现。○○指的是敌方武将名，击倒他之后就可过关，过关之后建立自己的国家。如果选择了其他的关卡而没有打这一关的话，以后每过五关必然出现。

この地を治めるの○○骑马兵は精强なことで知られる。他国へ攻め入む、侵攻战を行う

说明：侵攻战，建国之后每过五关必然出现。○○指的是敌方武将名，击倒他之后就可过关，过关之后统一度上升。

战上手と名高い○○が攻め入んできた。自国を侵略から守る防卫线を行う

说明：防卫战，建国后每过五关必然出现。○指的是敌方武将名，击倒他之后就可过关，过关之后就能成功防卫本国。如果不选择此关的话则会丢失国土，统一度下降。

この地を治めるの○○骑马兵は精强なことで知られる。他国へ攻め入む、侵攻战を行う

说明：天下统一战，统一度80%以上时每过五关必然发生。胜利后达成天下统一，游戏仍然可以继续，但是不会再发生侵攻战、防卫战等。

战场事件中可获得的特殊道具列表

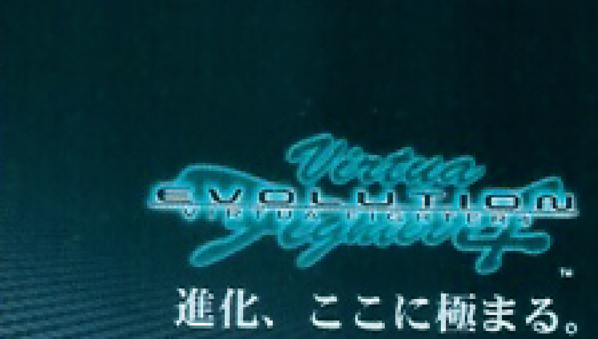
道具	效果
虎玉	攻击力上升
龙玉	防御力上升
觉醒丹	击破50人后获得觉醒印
修罗丹	3分钟内击破100人，则可回复体力
罗刹丹	击破50人则可回复体力
火神丹	无双增加量上升
神弓丹	弓术上升
连携甲	友军武将防御力上升
红莲甲	获得道具的数值上升
风神甲	移动速度上升
名马镫	以骑马状态开始战斗，马的种类是随机的，包括赤兔、飞电等等

□文责/行爱



上期格斗天书中有关于人间角色与性能角色的偏差进行的综合评析。而在3D格斗类型游戏中，虽然在角色性能偏差上比较2D格斗类型游戏见轻，但也存在着属性判定，招数防御硬直不利多少的巨大分化。在3D格斗的顶上系列VF系列中，就一直存在非性能魅力角色—WOLF，而VF系列发展到现今的VF4FT中，这位巨人的英姿如VF4宫殿中的巨塔一般，表现着强两择，强根性等人间发挥的独特魅力。又由于其豪快的作战方式与充满视觉冲击的技巧表现，让很多接触VF4的玩家钟爱不已，本期天书，便是围绕此角色的详细研究，希望各位WOLFER在阅读后，提出宝贵的心得。

□文/big monster 责编/龙马





战斗心态： 这个逆杀之狼的雄性战斗风格已经得到了众多格斗GAME爱好者的喜爱，但却由于太过缓慢的打击判定与被多数高速角色的打压不敢继续实践。的确，能够将WOLF坚持下来的，都是有个人意志的强者。如果是刚刚接触VF4FT这款游戏，从WOLF开始作为自己的启蒙角色，那开端必然是艰辛的，但却因为角色相性的原因，逼迫玩家必须走防御反击的主路线，从而对整个系统会有一个综合细致的认识，为今后的全角色了解打下了坚实基础。所以继续坚持WOLF这个重量级角色，实际是对自己反应、确认,综合防御能力与根性的锻炼。对于WOLF来说，面对KAGE，PEI，等苦手角色，需要的是耐心与操作者平静面对局势的心境。使用重量级角色的玩家始终要有一个信念，那就是快速角色的局势控制能力确实出色，但却由于攻击频率的数量造成其被防御后的不利次数同样增多。想象一下他们被防御后或被闪避后面对重量级角色强大威力两择的尴尬吧，不用多，一局中，WOLF抓住对手几次不利之后择攻得手，对手就只有哭泣了……何况，我们的WOLF在追打起身方面，有着其他角色不具备的优势，所以反击择中或打击有利后择中+追打起身，就是WOLF绝对的战术主线。在战术之外，很多操作主线仍然需要重视。

近距离： 进攻方面绝对以点目押为主（2P与P），虽然非常枯燥，而且由于战术的单调非常容易被对方防御造成不利，但这是WOLF近距离唯一的出路，高手与非高手之间的差距在于点目押的时机，为数不多的几次点击后如果能形成COUNTER,直接用63214P、6K，或46P+K等中段强攻击与背投两择。这里需要注意的是，打击择一定要以63214P为主，命中后336P确定。首要选择此攻击的原因是风险最低，回报也不小。虽然63214P防御后仍然是背投确定，但却由于存在第二段攻击让高手通常都无敌挡一下（迅速拉下），但这样做的结果是我们的确定时间已经过去……6K与46P+K的回报是非常明显的，前者COUNTER后4K+GK确定，70血值剥夺，后者用国民连携P，63214PP或P、46P+K都能夺下对手半幅体力。在关键时刻敢于使用，可瞬杀对手。在己方有利之后呼应于中段打击的背投是WOLF的胜负手。关键时刻择中一个背投，对于局势都会产生决定性的变化。但要提醒各位玩家的是，己方有利甚至对方背投判定得手时，活用9P+G（闪避拔投不能），63214P+K P+G（打击投,FT新技巧）下蹲状态等待对方闪避拔投或防御拔投后使用投技或打击等手段是非常必要的。原因很明确，让高手无法利用技巧弥补自己不利甚至确定之后损失，是WOLF操作者必须强压给对手的压力。清楚己方攻击后的有利状况，并熟悉防御对手打击技巧后的有利不利，在有利甚至确定形成时抓住机会择杀对手，是WOLF绝对的操作主线。（注意，防御对手攻击后的有利，与己方打击命中后出现的有利之后的择攻击主线完全一致，很多朋友忽略了防御后对手不利的择打时机。）在操作主线之外，只要合理的攻击附加，玩家朋友们尽可以自行创造。

中距离： 2K+G，3P+K与3K，4K（FT新技巧），形成了下段与中段的进攻网络。参考日本著名WOLF使用者8的操作主轴，始终利用2K+G进行骚扰,由于距离的控制，利用远端打击点无法确认的能力骚扰着对手。在对方刚刚培养出蹲防的意识后，进行中段与近距离压制。这样的进攻套路实际上是非常奏效的，能够成功控制快速攻击角[illegible]的进攻节奏，让其始终有所顾虑，无法从容起[illegible]。而在中近距离时的下蹲状态3P与站立状态3P[illegible]不错的中段牵制技巧，相比较于WOLF其他技巧[illegible]言，难得的不确定属性能够成为操作者依赖的本[illegible]。但对于大不利来说，同样需要玩家的冷静面对。

远距离： 远距离WOLF需要做的，就是始终[illegible]制住对手，不断地跟进与疾退找寻可以进攻的[illegible]机。但作为突袭，可以选择跑动中P+K，或跑动[illegible]背投强择对手。在远距离对手起身的情况下，也[illegible]以利用跑动中P+K+G不可防御技奇袭对手。

追打起身： WOLF巨大的身型后，隐藏着众[illegible]追打起身的技巧。面对受身回点的对手选择4K+[illegible]P+G打击投或6K都有非常大的回报。而对付起身[illegible]闪避拔投或起身ARE的对手，直接使用9P+G，[illegible]66P+G等接触投，或直接使用，慢使用背投，打[illegible]投等手段效果也非常显著。更重要的是，WOLF[illegible]具备3P+K与下段投等复杂择攻击，让对手无法起[illegible]后从容下蹲或直立防御。可以说，在对手倒下的[illegible]间，跟进的WOLF给对手的巨大压力，是难以想[illegible]的。在追打受身从容自如的前提下，不要忘记防[illegible]对手延迟中段起身打之后的强择，与延迟下段起[illegible]打之后的63214PP确定或下段投确定。将追打起[illegible]与两择得手有机的结合起来，WOLF的强大会体[illegible]得淋漓尽致。

作为一个非性能角色，WOLF毕竟在对局中[illegible]稳定性无法保证。可我们在日本强豪8的身上，看[illegible]了控制流WOLF的身影，如果按照这个使用模式[illegible]下去，稳中爆发的WOLF也能够创造稳定的胜率，[illegible]这当然需要强大的人间做支持，并有着非常完善[illegible]解决逆两择的操作技巧，作为一个WOLFER，一[illegible]要在闪避拔投，打击拔投与反应拔投三项防御技[illegible]方面超过常人，这需要长时间的练习，更需要我[illegible]坚持的信念。引我前辈蒙蒙的一句话献给所有WOLF使用者："坚持是唯一变强的途径！！"



三问：みなさん、こんにちは。不知大家对前面两回的日文地狱评价如何，在下心里真是好紧张啊……真是的，怎么木头现在还没来啊……

猴子：喂！

三问：呀啊啊？！这是什么东西？从动物园里跑出来的吗？

猴子：说什么话啊你！我问你，你是叫三问吧？

三问：（擦汗）是我啊……（怎么还有会说话的猴子……）你是……

猴子：哦，风林说他有事，这期来不了，让我来帮忙的。

三问：差点忘了电软新来了一只猴子做编辑……还是说个比较轻松的话题吧……那个，你怎么找到我的啊？

猴子：这个么，木头说这一带有个相貌平平，看上去不大可靠的人，找他就是了。看来我没找错。

三问：（大汗）他是这么说的吗……我好凄凉啊……

猴子：ほら、三问さん。さっさと始まろう！快把这期做完了，带我吃饭去，你请客，风林告诉我的。

三问：我……你……算了，为了这期栏目不开天窗，我就忍了吧……

日常挨拶（日常问候）

三问：说起来，上回把语音讲得差不多了……接下来，咱们就说一说日常的会话吧。相信大家学习日语的目的是为了游戏和动漫，不过没有一点基础知识的话是很困难的。

猴子：没错。学习语言，就要从平时我们所说所听的每一句话开始。大家的母语就是这么学出来的啊。

三问：是这样的。比方说，大家平时见面的话，会说些什么呢？要不然咱们试一试。那边那位先生！こんにちは！

サニー・サイドー：え、コンバンハ、コンニチハ、オハヨゴザイマス……



「在《樱大战5》中华丽登场的桑尼·塞多司令官，就是一个不会日常会话的失败典型。

猴子：这是什么啊这个！

三问：好了，没你事了。（一脚把サニー·サイドー踢飞）吧……看，这就是一个典型的失败的例子。

猴子：刚才サニー先生说的话里，一次就把三句不同的问候语说出来了。不过这些字还是换成平假名比较好认一点。

三问：是的。和汉语、英语等语言一样，日语在不同的时间里问候的话也不一样。大家可以参照这个：

おはよう／おはようございます	早上好。
こんにちは	你好。（白天打招呼用）
こんばんは	晚上好。
おやすみ／おやすみなさい	晚安。（晚间告别或者就寝前用）
おさきにねます	我先睡了。（和寝室的朋友说的话）

三问：在适当的时间说适当的话，这是任何语言都通用的规则。

猴子：除此之外，还有许多不同的场合哦！

三问：是的。平时大家在电视里看到的日本人的生活，哪些话的出现频率最高呢？

猴子：我想想……是不是"やめて"啊？

三问：你……！你平时看的都是什么啊？！

猴子：……开个玩笑。实际上，大家看到的日剧和动画里最常出现的，还是离家、回家，还有吃饭的时候，日本人居然都要说话，真是有够罗嗦啊。

三问：那不叫罗嗦叫礼貌。如果不说的话，人家会认为你很没有教养的。同样的，别人对你说这些礼貌用语的话，你必须得回应才行。这些话一般是相对的。比如说：

いってきます。	我出去了。
いってきなさい／いってらっしゃい。	您走好／您慢走。
ただいま。	我回来了。
おかえり／おかえりなさい。	你回来了。
いただきます。	我吃饭了。

猴子：说到吃饭……我肚子现在有点……からっぽ的说……

三问：你不是说做完栏目才去的吗？

猴子：你是不是想这期开天窗啊……

三问：阴险……もういい，私のさいふが……（半小时之后，某快餐店门口）

三问：（哭丧着脸）……想不到我这个星期的饭钱都给你吃进去了……

猴子：ごちそうさまです。　我吃饱了。

三问：那还用说！もうお腹がいっぱいじゃない！居然吃了10盘不同花样的盖饭，怎么不撑死你啊！

猴子：反正是你掏钱……嗝……好了，我走了。さようなら。

三问：不行！节目还没做完呢！

猴子：しつれいします。

三问：反对！

猴子：じゃ、またあした。

三问：待ったー！

猴子：では、これで失礼いたします。

三问：异议あり！你白吃了我的饭啊？起码也得把道别的话教给大家才走啊！

猴子：我刚才不是都说过了吗？你算算，有几句？

三问：啊……

さようなら。	再见。这个是最常听到的，几乎每个中国人都会说。
失礼(しつれい)します。	我告辞了。一般对生人比较礼貌的时候用。
じゃ、また明日(あした)。	明天见。这个一般是和同学和同事说的(或者和天天见的到的人说)。
では、これで失礼いたします。	我在这里先告辞了。（比较正规和严肃的说法。）

猴子：好了，这些差不多够了吧？またあおう！（下次再见！）

三问：あいたくないんだよ！（鬼才想见你哩！）

三问书屋本期感言

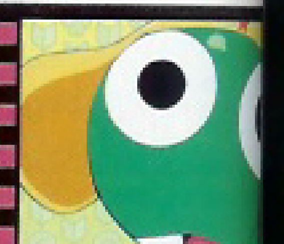
不知不觉中，新的日文地狱已经开办3期了。从许多读者的反响来看，本栏目自从重新开办以来，虽然有许多不成熟的地方，但是许多读者仍然表达了浓厚的兴趣，并且提出了许多宝贵意见。前两天还有读者说希望主持人能够向明人前辈学习，发挥搞笑的本领。（三问看信后痛哭了一个半小时）这个这个这个……虽然本人实际年龄不比明人君年幼，不过以先入者为大，对于明人兄的幽默本领，在下是甘拜下风的。不过偶平时也喜欢打个哈哈什么的，所以在撰写日文地狱的时候一定会顾及到文字的趣味性的。好在负责编辑的猴子这家伙比较热心，主动代替风林来和在下共同主持(虽然坑了本人一顿饭)，不知道这次大家看了之后有没有会心地笑上一笑。如果笑的人比较多，那一顿饭钱还真是没白花(苦笑)。

很长一段时间以来，在下一直在想，日文地狱究竟应该侧重哪一部分，是"日文"还是"地狱"。作为一个学习的地方，日文地狱应该让大家在轻松愉快的同时学到一点东西，不过最重要的还是为游戏服务。还是地藏菩萨那句话说得好：我不入地狱谁入地狱。如果大家能在这里玩得快乐，那么本人在地狱里也会很开心的。大家有什么意见尽管给在下提，在下一定虚心接受。



↑真希望哪天在《日文地狱》中也能够有一位女主持出现啊，可惜编辑部这里人手本来就很不富余……

TOP-SECRET 绝对隐藏 秘技天地



前几天，几个朋友到寒舍谈论现今的游戏修改问题。旁边一个朋友问"现在所有游戏都可以修改，没有修改不了的。"听了之后，气愤不已，深思熟虑之后，突然发话："格斗类型你怎么改？"他回家拿回黑色摇杆一个，叫嚣道："你最爱玩的，VF4EVO，来。"一开局，便使用了技巧最高难度AKIRA，正当我纳闷此人从不VF的时候，他按起编辑好的技巧键："第一个是崩击，第二个是修罗，这个第三个……"我把他轰出去了…… □责/

PSP VR网球

日版 秘技实用度：★★★★

《VR网球》隐藏密码(psp)

★VR网球隐藏指令：

在主选单中，按住L，然后输入以下指令，即可取得特殊效果，如再次输入，效果会取消！

★所有球拍和衣服：

右，左，右，右，上，上，上，

★开始world tour mode 有 $1,000,000：

上，下，左，下，三角，三角，三角，

★在world tour mode 每星期赚取 $2000：

上，下，右，下，三角，方，三角，

★黑白mode：

上，下，左，右，左，左，左，

★所有场地：

上，下，左，右，方，方，方，

★解封king & queen：

上，下，上，下，方，三角，方，

北京　张华强

PS2 真人快打—少林武僧

美版 秘技实用度：★★★★

《真人快打—少林武僧》全终结技+SMOKE任务+VS全人物

★F：Fatality　M：Multality　B：Brutality　1：方块，X　2：三角，Y　3：圈，B

全终结技	
刘 康	F：下左上右 1，左上上右 1，上右下左 1，左右下下 1，下右左左 1，左左左上 1，右上右上 1
	M：上下上下 2，左右上上 2
	B：右上下下 3
空 甫	F：右右右右 1，上上上右 1，左右左上 1，左右左左 1，左上右右 1，上上左上 1，上下上右 1，右右上上
	M：上右下左 2，左右右左 2
	B：左左右右 3
绝对零度	F：右下右右 1，左左下右 1，右右下右 1
	M：上上下上 2，上下左上 3
蝎 子	F：上上下下 1，右下右右 1
	M：下下下上 2，右左右右 3
蜥 蜴	F：左右左下 1，左左左下 1
KITANA	F：右右右右 1，左左右右 1
JOHNNY CAGE	F：右右右右 1，下下右右
BALAKA	F：下左右右 1，左左左左 1

SMOKE任务

首先要找到SMOKE，他住在LIVING FOREST。在这里会遇到两次石像兵，用投掷将其身后的石壁撞碎，SMOKE就躲在第二次遇到石像兵的树林里。

★任务1：

从SOUL TOMBS进入房顶布满刺的区域，也就是当年MK2的第2关。用投掷使杂兵撞碎所有护栏。

★任务2：

取得打碎石像和荡秋千能力后从WU-SHI ACADEMY的石像处进入WARRIORS SHRINE。

★任务3：

进入SOUL TOMBS新开的门，将3个杂兵分别打入墙壁上的祭坛。

★任务4：

将两个杂兵用投掷分别扔进THE PROTAL的紫色次元门。

★任务5：

从SMOKE处新开的次元门进入THE PIT II，消灭所有杂兵即可。

完成后就能开启街机版的MK2了。

全人物取得

★过关模式：

刘康通关可选蝎子，空者通关可选零度。

★VS模式：

JOHNNY CAGE：在燃烧的寺院最后一个灭火开关的下方屋内。

★KITANA：

第一次学会 Multality的场景右侧，用登墙走+跳翻上屋顶，左侧尽头。

★BALAKA：

从SOUL TOMB红色标志的门进入，在一个双层楼房间的二层右侧有一个石像，击碎后用长跳就能得到。

★蜥蜴：

SMOKE任务入口处的河右侧有一石柱，利用石像兵撞碎柱子。从画面右侧返回上一场景，发现瀑布消失，太极就在下边。

★绝对零度：

下船后的大门左侧，登墙走到石狮子背上取得。

★蝎子：

进入FOUNDYR，在进入炼钢场前一个场景，就是会从两侧突然冲出杂兵的通道左侧，有一段墙隐约能看到内侧有光，利用杂兵砸开通路会出现一个岩浆坑。再用杂兵做垫脚利用长跳和二段跳爬上台子就能看到太极。

和其他人物对战

★MILEENA：

学会双跳和荡秋千后在LIVING FOREST的第一个存盘点跳上树枝，到达新区域直走即可。

★EARMC：

去前面SMOKE任务2处调查EARMC的塑像数次。

★KANO：

最终决战前与右侧牢房中的KITANA对话数次。

总结一下现有的平台技(PLATFOME)的用法

★LONG JUMP：

R1+X 可以用来跳到很远的地方。

★CLIMB：

爬墙，有处剧情要用到，尽量都看提示，如看到叫你按R2的时候，就看看电脑的提示，如果要求用CLIMB ABILITY就说这里要用到这个，如果你不能爬就说明你还没有得到这个能力。

★FIST OF RUIN：

用圈键发出，主要是破坏一些石像，石块(打蛇的时候要用来打跨石柱)以及一些特殊东西。

★DUOBLE JUMP：

二段跳，是用来到超级跳到不了的地方的。

★RUN ON THE WALL：

类似波斯王子，按住R1可以在墙上走！

★JUMP ON THE WALL：

能在墙壁上借力再往上跳，即在狭窄的缝隙进行三角跳，游戏后期能用这个技能到用爬墙能到不了的更高的地方！

★SWING ABILITY：

能在木杆上摇荡，有点像波斯王子中主角能杆上进行自由体操！

内蒙古

GBA 超级机器人大战J

日版 秘技实用度：★★★

机战J不花钱改造大法

今天入手了机战J。就如传说中一样，画面一流啊，真可以跟PS2上的机战相媲美。本人在游戏中发现这样一个秘技：不花钱改造法。就是当你过一话时，先存过关记录，然后改造你想要的机体，改好后直接进入下一话（注：直接进入下一话），然后等到下一话开始后(到地图画面再直接热起动（S+S+A+B），再读取刚才的记录，你会发现金钱没少，而你刚刚改造过的武器或机体能力却保存了下来。所以初期资金紧张，可用此法来改造。

浙江　zhang-

NDS SD高达G世纪DS

日版 秘技实用度：★★

让哈曼·嘉保持年轻的秘籍：

"24A终末之光"在这话把哈曼以外的敌人全灭就可以用夏亚用"美男计"上前说得哈曼以那架超牛的卡碧尼，过关后哈曼会打扮成年轻的发型来见夏亚，此时一定要选第2项，以后哈曼就会以年青姿态出击了，当然能力还是不变的。

山东青岛　张

哈曼爱好者众多，本秘技怕是只有哈曼FANS向吧，呵呵！

续卷首语：

其实现在对于格斗游戏这个类型来说，绝对是秘技的荒地，原因其实很简单，如果真的用智能摇杆将技巧编好，那也只能解决格斗游戏中最基础的技巧问题，而格斗需要解决的问题，技巧只是基本功而已……

□主持/唯夜

闯关族的家

第一百六十八回

小沛说他不能忍了，拜托我在家里给诸位再强调一次：投的画稿 一定注明真实姓名——不是你的网络昵称；及稳定确切的真实通信地址——不是你的Email。否则一旦画稿被采用又没有作者的详细信息，稿费可就只好捐给希望工程了（笑）。所以同学们，如果你们觉得自己比希望工程更需要"资助"，那就得让汇款单找得到你。

另外就是game bar中的李想同学，你的文章风格别致，简单中流露生活的气息，但——你前后两篇投稿怎么地址迥然不同？一个在天津一个在山西，这也差得太远了吧。到底该采用哪个，请尽快告知。

今后呢，希望大家不要再让我们反复强调这些事了。家里随便聊儿别的什么，不都挺好。

"游戏重在参与，乐于享受，不一定非要拥有！"

——广东东莞 黎明之

内蒙古呼和浩特 joni

这几天在学校里看到了不少有关游戏的广告，这让我很高兴。但在兴奋之余也看到了一些不太合适的东西，比如"忍者外传 黑"和GTA等等这类有明显暴力血腥场面的游戏，在广告上却赫然写着对应全年龄；而且有些地方的广告牌上居然把"NDS"给误印成"NDC"。这些信息都很有可能给那些年龄尚小的孩子们带来对游戏不正确的认识，中国游戏的正规化之路任重而道远。

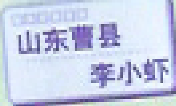


joni同学也是家里头的常客了。其实你每次讲的东西都挺有意思，不过这次我却有些疑惑：你念的是什么学校呢？竟然有这么纯正的TV Game广告？我百思不得其解耶。

话说回来，这个年龄分级的事，是一个老生常谈但也永远都值得谈的问题。其实有的时候分级可是商家吸引眼球的手段——你这个东西17禁、18禁了？OK，这样才会吸引（或者说诱使）更多的人来选择购买。这可是个充满欲望的时代，光分级了，但缺乏有力的监督管理手段的话，一样达不到初衷。

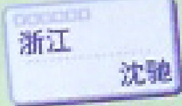
"生涯一SEGA。"

——北京 时小龙



我建议电软该加两个区：索饭区和任饭区。最近的索饭和任饭"打"得真激烈，尤其是在NDS和PSP的问题上，那就把他们分开，自己人一起好说话吗。我的建议还算不错吧？电软大卖的时候可别忘给我谢礼啊——今年过节不收礼，收礼只收掌机迷。

……这建议……还真不行，这不是明着叫人打架呢吗。何谓自己人？都是玩家，那就全都是自己人。为几间游戏公司争到面红耳赤，想一想本来是令人快乐的游戏吧，我们是不是有些舍本逐末了？



哇噻，真是没得说，哇哈哈哈——不知叶子姐看了"最终幻想7 少年归来"没有，我可是已经在网吧看了好几遍了（感动）！在此想借家的号召力，希望所有家的成员都去欣赏这部电影！



呀哈哈哈哈，我也看了，不过只看了一遍。

玩过7代的话，当然感动是大大的；但说句实在的，把这部作品单独拿来欣赏的话，情节方面就有些单薄了，剧情的推进发展也显得有些简单。不过对于我来说，印象尤其深刻的有三点：一是那三人组中某人的手机铃声，竟然就是7代里的战斗胜利音乐，而且，还是MIDI的……二就是巴哈姆特，我个人相当喜欢这个召唤兽（不限于7代），龙王巴哈姆特耶！最后就是我终于盼来的"超究武神霸斩"了，可是……这分明是浮游炮啊。

如果我有钱

如果我有钱，我上买天、下买地，中间买空气。如果我有钱，我左手SP、右手DS，嘴上再叼个PSP。如果我有钱，我用PS3当枕头，XB360当座垫，再拿Revolution当板砖。如果我有钱，我买下微软SONY，收购SE，再让任天堂给我做个游戏，起名儿就叫"如果我有钱"。

——云南保山 杨剑

我秀流 Show yourself



←福建三明 林国维 很不错的作品，可惜就是黑白线条稿影响了扫描和印刷出来的效果。



↑甘肃兰州 黄海鸿 你说画完后感觉像Tidus，但其实看发型的话，说成Cloud也可以。

→河南洛阳 丁丁 彩女的服有一种写意的时尚感，我最喜欢的女忍者就是她了。

←江西玉山 吴伟 很酷，原图不大，只截取了局部，不过人物颇具神韵。









陕西西安 杨青谕

很想买PSP，我听说最近出了一款白色的，价格在2150元左右，我想知道合理吗？祝电软越办越好，唯愿更加努力，早日告别泡面。

白色是新款，出来就是2.0版本。这个版本禁止了PSP直接从记忆棒上运行游戏，所以对我们穷苦玩家的影响……我要说什么你明白了吧？另外新品出来的价位都会走高，不妨多等等。

安徽合肥 徐达伟

中国TV Game玩家的悲哀：

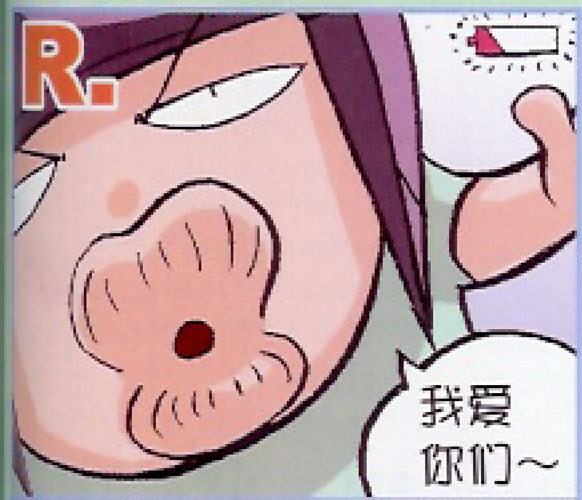
由于经济实力的限制，大多数人只能选择D版，被导致整个市场其他国的玩家鄙视；

很多玩家在各自的群体中很孤独，往往找不到志同道合的人，甚至被旁人看成是玩物丧志的怪人。

电玩市场非常混乱，暴力、欺骗充斥着市场，有的玩家甚至被奸商榨取到认为逛游戏店是件很痛苦的事。

许多家长宁愿看到自己的孩子端坐在电脑前，认为是在学习电脑知识，而绝对禁止孩子拿个手柄坐在电视机前。“不学无术！”——一阵臭骂。

……太多了，还是让我们期待国家早日全面富强，思想意识全面进步吧。



上海 空调橙太猫

叶子姐、风木木同学好，很久没写信，但一直在关注着家的猫来了。看了近期的家，觉得里面的读者画稿还是不错的吗。虽然基本功没有大墙画廊里的扎实，但比大墙多了几分灵动，叶子姐还是蛮有眼光的嘛。希望看到更多好的作品哦，期待！



哇，谢谢夸奖，不过眼光什么的叶子可不敢当。这个小板块设立的初衷就是大家一起来，而不必背上“一定要画得有多好”的包袱。我相信作品被登出来，这本身就可以给很多人一个肯定和鼓励，人在成长中需要的是表扬，而不是苛刻。其实参考日本同类成熟杂志的话，你会发现就算是画得很糟糕的画稿也都会登出来。

“祝你好运”

From：街头霸王3.3　　推荐人：小沛

电子游戏里出现中文，确实还算是一件比较少见的事，至少它会令你觉得很亲切。而且街霸33的登场可是相当早了，所以那个时候“说中国话”，就更是稀罕物了。

但可惜，春丽的这句“祝你好运”实在是说得蹩脚，就算是香港警察吧……想想铁拳5里面数个人物的普通话，可真是地道呢。

当然了，上面的苛责只是玩笑话，本来玩33也不是要在一句台词上较真儿。话说小沛一直在修炼33，虽称不上一流高手但经常能兵出奇招打得全编辑部连呼无奈，连格斗达人龙马也经常没脾气。这次问他心目中的经典台词是什么，小沛开口就是这句“祝你好运”，说着他还在笑，笑得很猥琐。

“这两期的书太棒了，以后也要这样的！”

——辽宁沈阳　高桥凉介

北京 Blake

上次寄给唯夜的信石沉大海，不过后来我恍然大悟，自己居然傻傻地把信寄到她论坛上个人信息的信箱中，这个信箱想来一定是长期被论坛玩家轰炸，所以应该是早就被废弃了。

有时候认为自己好像选错行当，感觉电软编辑似乎更适合我，毕竟这样就可以更充分地以工作的理由玩游戏。不像我以前为了说服BOSS在我部门装一台PS2费尽周折，最终BOSS宁愿选择了提薪也未同意此方案。虽然以前听龙哥的朋友说龙哥抱怨在电软工作很辛苦（笑），不过我想乐趣也该有不少。

首先要来一个声明：我个人现在严重鄙视Yahoo信箱！它的邮件分拣系统一定是进水了，莫明其妙地就把一些完全正常的信件判定为垃圾邮件，然后……虽然我经常去手动梳理一下，但难免还是会有所遗漏，在此说抱歉了。大家最好还是通过vgame和magiczone来发言吧。

乐趣从来都是伴随着艰辛一起来的，关键在于你会不会去发掘，善于苦中作乐才是人生的至高境界哦。

北京 WHITEDOVE

格斗天书中终于又见了拳皇的踪影，不知诸位小编何时发发慈悲，让侍魂也上上呀（跪求了）。每次提到侍魂总是“这个系列在国内也有相当一批死忠”就带过了，此方面应不缺素材啊；据我所知上海最近就有比赛，而且还有新作“天下第一剑客传”。不要让我们侍魂迷再不爽了！

怀旧长廊和bar中，也都有侍魂的题材哦。至于那个“天下第一剑客传”吗，国内几乎还找不到机子呢；不过这次去日本逛街机厅时倒是看见了，PERFECT还上去小试了几把，他凭着自己那程咬金的三板斧还真打了对方一个措手不及。



安徽合肥 刘昊之

看了19期电软特企，我深受感动。不知编辑部和小编家里的PS2、Xbox之类的安没安直读？各位小编正版精神如何？

别人我是不太清楚了，不过叶子的PS2是没有改过的，只玩正版哦，不然我也不至于一贫如洗到如此地步，XB也买不起。

每次洗衣服的时候都会掏掏兜，满心盼着能再摸出几块钱来，但结果都令我很郁闷；而令人更郁闷的是，常常在洗完之后发现真的还有几块钱，但俨然已经被洗得不能用了。



预告栏

从下期开始“士力架®”将会给读者奉献4期“士力架®·无坚不裂—极限运动特辑”。

●如果你是极限运动游戏的高手请与我们联系 toc520@vip.sina.com

●如果你是极限运动的爱好者从下期开始请留意“士力架®·无坚不裂—极限运动特辑”。

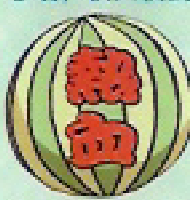


「家是我的心，家是我的肝，家是我生命的3/4。家是我的胃，家是我的肺，我看到家就想下跪。」

——贵州毕节 北殇

浙江杭州 宇智波晗达

在166期的家中，大家怎么变水果了呢？西瓜是不是龙马啊？因为龙马总爱用背对着人啊。叶子姐也要小心哦，秋天快到了，小心枯萎喇。



哇，神人啊，一猜就中，那个原本想画的的确就是龙马，但我们的画师忙中出错，漏了那两个字，结果就告诉我说：“你解释成后脑勺吧”。但其实，这是龙马的正脸哦……秋天到了我也不怕，所谓零落成泥碾作尘，化作春泥更护花……

山东曹县 李小虾

叶子,家里插图的构思是你和木头想的还是画师自己的创意？

基本上，绝大部分都是华尧自己构思创作的哦，很伟大吧？不，我告诉你，是很猥琐！看他把我们画成什么样了。



我秀流 Show yourself



←上海 陈愁
到底是姐姐高，还是妹妹高，这是个问题呢。

←天津 孙凯
猩红之泪……当初没玩之前还很期待来着。

→李渊明
草稿100次的西野司，我也很喜欢呢。话说回来，右下角的「奥比王」是啥意思？





→北京 王睿
这个画的是冲田总司吧？传说中活在动漫游中的新撰组美少年。

←陕西咸阳 晨明
神的就在，但男花的下巴，好像充满了少年漫画般的刚毅风格。

天津 小浪

叶子姐姐拜托不要再欺负木头了好吗，木头虽然看上去有想抬一抬绝脸的冲动，但是看在他这么老实的份上就饶他一命吧，毕竟人家的模样是天生的。

重庆 陶燕

很少看到有重庆的热血青年在家里的留言，因此想问一句：我们的信是到“家”了，还是回家了？

河北邯郸 陈超

两眼盯着日历，手上还掰着指头算时间——不是等360，也不等PS3，是该买电软了。冲进常去的店就狂喊：“GS到没？”店长大叔呆呆地看着我，一阵沉默后，“你我我啊……”（GS与TS的发音……）那声音有些发虚，好像在说：“这莫非就是传说中来踢场子的……”“是电软啊，大叔，Game Software！”

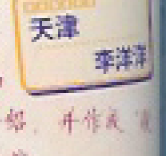
北京 贺茗

叶子姐，我对电软的回函卡有个小小的建议，就是希望将“你觉得最好的攻略是哪一篇”改成“最好的”吧。因为我写了这么多次回函，今天才发现原来那个是“最差攻略”……完了，全写错了……

辽宁沈阳 屈申

前几日逛游戏店，每次拿起合金装备3，老板都会抬头看我一眼，深沉地来一句：“这游戏啊，你玩不了。”我伤心啊……

天津 李洋



电击可不可以像当前的天气预报那样，前面站着主持人，后面背景是该游戏的画面介绍，并作成“脱口秀”的模式，幽默一些。

上海 黄吉

希望中国TV游戏业有一天能和日本、欧美市场一样成为世界游戏业不可缺少的一部分。

吉林省吉林市 曲彬

长大了就是不一样。以前玩游戏被禁止，现在电软是老妈帮买回来，回函也是老妈给寄出去……不一样，就是不一样啊。

河北保定 魏巍

再次……了少……这……“我爱我家”，不禁……起了闺家。看了电软……那么多页的游戏的“……乱炸”，再进入家，……温馨的感动。是啊……一整天的劳累回到“家”……后看到各个家人的……叶子的话语，实在……想哭。

重庆 王冬

最近不知道怎么了，我对一些画面出众的大作不怎么感冒了，反而对一些趣味性强的小游戏比较喜欢，难道我得了传说中的大作恐惧症？

天津 唐冉

PDA不好用，NDS启动不能，PSP方向键罢工，飞象卡离家出走，生活真的无趣啊！



□责编/十一假期准备去塔克拉玛干大沙漠用牙签烤座头鲸的龙哥



游戏 Q 1、DQ5中，到了游戏中后期，第一次去地下遗迹之洞窟中的天空之城时，有火车坐的，可我拿到黄金护符之后再去天空之城，火车就没有了，不知如何再次进去。2、DQ系列还会再推出新作吗？在RPG中，本人还是比较喜欢DQ的。3、是不是每个人投信都得投两次OR更多次呢？上回投去了，龙哥没回答。4、虽然我是SONY饭，但看了PS3后，感觉再出个PSthree体积一定不小吧！龙哥认为呢？ **（上海市 电软饭）**

1、这个，难道您不知道DQ系列中有个经典瞬间移动魔法ルーラ吗？而且这个魔法一般在中前期就可学会，这样以后凡是之前去过的城镇都可使用该魔法直接瞬移过去，完全没必要用脚走的……2、这个自然是没有任何疑问的，DQ系列当然会继续下去，手里有“日本国民RPG”这种称号的摇钱树攥着，有哪个游戏厂商会傻到去扔掉它？当然，以DQ系列一向都是“慢工出细活”的习惯和每一作都必有的跳票惯例来看，下一作DQ9的推出还不知道要到何年何月才会登场，起码PS2这个游戏平台，我们是不用指望的了。3、这个问题龙哥早已解释过多次，热线收到的问题确实太多，不可能一一进行回复，只能捡一些重点的上，这也是没办法的事，请见谅。4、这个倒完全不必要担心，当初PS和PS2刚推出的时候，人家不也都是宣称已经使用了当时最好的工艺将主机内部的结构做得尽可能紧凑，已经没有多余空间了吗？可回头过几年体积大减的迷你版还不是照样出来了。主机体积减小的关键在于半导体技术的改进，以目前该技术发展的速率来看，当时最好的工艺过几年很可能就已经会落伍，所以现在看似已经满满的PS3过几年再推出迷你版的可能性相当大。更重要的是，根据索尼一向的习惯，迷你版一向都是在主机后期才会推出，现在PS3都还没影，咱就开始担心起这种事情，根本就没有那个必要嘛。

周边 Q 听说能在1.50的PSP上玩1.50以上版本的游戏是吗？听说以后的游戏都是1.52的游戏，最近我和朋友合买了《战国封神传》的，但是在1.50上不能玩，如果开了1.52就不能玩破解游戏和模拟器，我既想玩破解游戏也想一边支持正版，希望能在龙哥热线上得到解答。 **（广西揭阳 孙贵彬）**

是的，你可以去网上找一个欺骗程序，通过1.50版本的机器来运行，跳过系统版本检测，并且现在很多的ISO引导程序都已有此功能了。1.52不算什么，2.0都已经出来了。另外，请恕龙哥直言，玩破解游戏和玩D版游戏从本质上讲根本就是一码事，在是否尊重原作版权和是否合法上来讲两者没有任何区别，答案都是“否”。像您所说的“既想玩破解游戏也想支持正版”不论是从逻辑上还是现实中来讲都是一个大矛盾！还是那句话，龙哥对现在中国的实际国情了解的很清楚，许多玩家只能玩D版游戏这也都能理解（尽管严格来讲这并不能成为大家玩D版的理由），但一边玩D版或是破解游戏一边还要声称自己想要支持正版的玩家，这种做法，不但是很无聊，而且也是很让人所不耻的。大家都心知肚明的事，掖着藏着，还不如挑开来讲，您说是不是？

购机 Q 1、IDS具体价格和规格是如何？2、最近手机被盗，想入手诺基亚QD，麻烦龙哥介绍一下规格怎样？游戏是不是非得买专用卡才可以玩？3、最后想问PS2的摄像头是不是可以当PC用？价格如何？4、《编辑点评》里无无点评机战ALPHA3里的“不打”应是“不大”吧？ **（广东广州 朱旭枫）**

1、单从硬件性能上讲，IDS只比其他版本的NDS多了一个内置的中文系统而已，其余性能参数和硬件规格都一样，以前新闻眼栏目中已经多次列举，就不再废话了。2、诺基亚的QD，龙哥一直只是把它当成是一款游戏功能比较丰富的手机而已，在游戏性上是完全无法与GBA这种纯掌机相提并论的，不过倒是挺适合您这种情况的。具体规格什么的不说了，网上一搜索就有。其上面的游戏一般被储存在MMC卡中贩卖，有的是一卡一个游戏，有的则是一卡多个游戏，如果您真想买来玩游戏的话，龙哥倒是建议您不必这样购买游戏，直接买一个大容量的MMC卡，想要玩哪些游戏直接下载即可，既便宜又方便。3、您说的是EYETOY摄像头吧？当然可以，您只需再下载一个专门的驱动程序安装在电脑上即可拿它当普通摄像头使用。不过EYETOY摄像头价格现在一般在200元出头，像素也只有30万，纯粹买来当电脑摄像头使的话，实在是太划不来了……4、嗯，是错别字，谢谢您指出来，以后我们会尽量避免此类错误的出现。

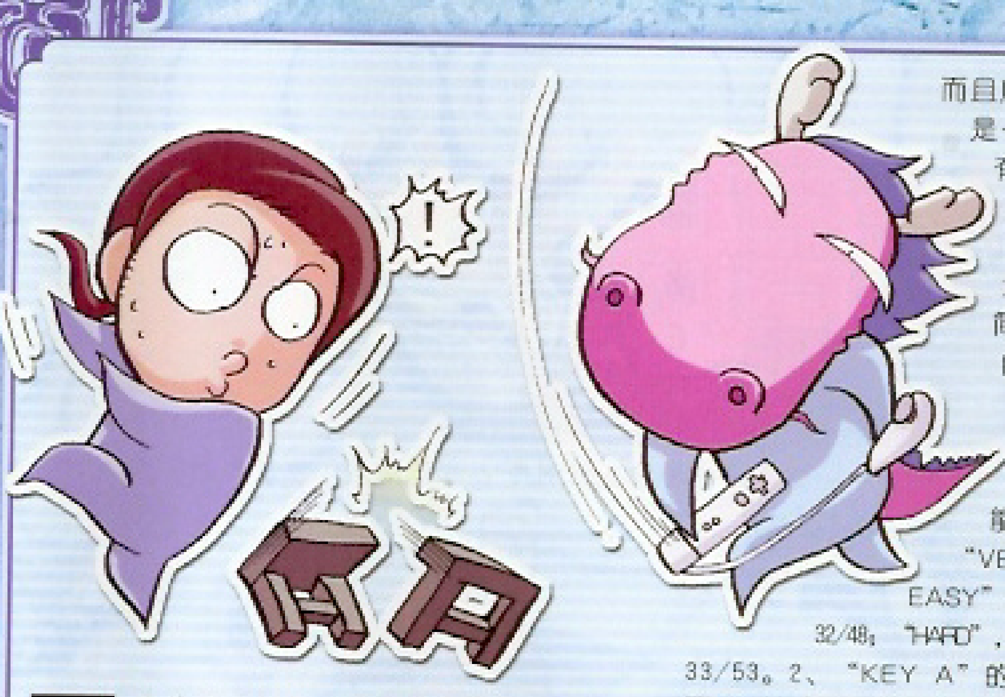


红白机FC在西方



购机 Q 最近我上网去一些外国的游戏网站想要搜索FC，可是搜来搜去都找不到(因为我日语几乎一窍不通，倒是英语马马虎虎还说得过去，所以去的都是英文游戏网站)，请问龙哥这是为什么？难道任天堂以前没有在欧美发售过FC?! **（上海 逆雨）**

呵呵，您没能在欧美游戏网站上找到“FC”是很正常的，这当然不是因为任天堂当年没有在欧美发售过FC，只不过欧美版的FC叫法不同而已——NES才是那边对FC的正式称呼。所谓NES，其实是英文“Nintendo Entertainment System”的简称，翻译过来就是“任天堂娱乐系统”的意思，看到这个名字，大家是否觉得其和大陆版行货“PS2电脑娱乐系统”的称呼有异曲同工之妙？难道当年欧美市场也是像我国这样对游戏机管理严格，任天堂必须得把游戏机的称呼改成这么“高尚”才行？不但FC如此，后来任天堂推出的16位家用游戏机SFC在欧美也是采用的类似叫法“Super Nintendo Entertainment System”，简称SNES。



游戏 Q 我有几个问题，望龙哥帮忙解答：1、MGS2自由之子，隐形衣如何入手？狗牌怎样才能达到100%入手，有些很隐蔽的狗牌能否一一列出？2、MGS3中经过剧情后会拿到“KEY A”、“KEY B”，具体有何作用？3、前几期在电玩通上介绍的游戏摇杆，你这里有邮购吗？

（上海开鲁 刘俊翔）

1、隐形衣的入手方法与狗牌的获得数量有关，需要拿到60枚以上狗牌后才可获得。因为各难度下可以取得的狗牌数量是不一样的，所以如果想集齐全部狗牌的话就需要在所有难度下将游戏各通关一次，因为数量众多，所以无法在此一一列举，而且所谓的“隐蔽”，其实是一个相对的概念，可能有的我认为“隐蔽”的地方您都知道，或者是我认为其实“不隐蔽”的地方您却发现。这里只简单列举一下各难度下斯内克与雷电前后两篇中能够拿到的狗牌总数吧，您对照一下，如果数目不够的话，就只能辛苦一下再多找找了：“VERY EASY”23/42；“EASY”，25/44，“NORMAL”，32/48；“HARD”，34/51；“EXTREME”，33/53。2、“KEY A”的作用不大，当剧情进行到PONIZOVJE WAREHOUSE时，可以用它打开之前锁着的一扇门走捷径而已。至于“KEY B”则是典型的剧情道具，用这把钥匙回头可以打开半山腰右边中间部位的红色铁门（在地图上的X就是），最简单的路线是从房里一出来直接往前冲就是了。进了门之后一直往前走，刚跳下栏杆，就会展开与“THE FURY”的BOSS战。3、没有，建议您去游戏店看看，一般来讲，各种游戏摇杆都可以在游戏店中找到，而且价格也都不会卖得太贵，喜欢的话不妨去找找看。



硬件 Q 俺家的PS2出事啦！前些日子，我在打实况8时，PS2突然死机！重新游戏后，问题就来了，开始还能进入游戏，可一点选项，马上又死机了，连换了好几盘游戏都这样，甚至最后连游戏也进不了，屏幕变成红色或蓝色。一开始我以为光头出了故障，可换了个新的还是如此，更离谱的一次，光盘死死卡在里面，电视不停发出噪音，类似于没信号时的声音。送去修理了N次，也找不出什么原因，这台PS2虽然买了2年了，可好歹也是行货，当时买的时候，我还特地检查了一遍，平时保养也很好，难道PS2的寿命就这么短么？龙哥，请救救我的PS2，不然以后我只能玩NGC了。（除非入手PS3与任天堂的革命）拜托了！

（福建平和 张怡斌）

两年？大陆版PS2行货从发售到现在也没两年啊，您确认您手里那台真是50009？从您所描述的情况来看，倒很像是5万系列烧机时的症状。龙哥建议您下次拿到游戏店修理时，拆开机器之后，看看光头的寻迹是否正常，如果光头有寻迹，但是发出的光束时有时无的话多半就对了。拆下光头的测量线圈看看有没有烧坏，如果是线圈烧坏的话要换线圈即可；如果不是，那么接着检测LA6508各脚参数是否正常、光头线圈数值是否正常、光头数据线是否正常，如果这些都正常，那问题就应该出在光管上了，一般更换后即可搞定。如果是线圈烧坏，一般是由于使用有刮痕和质量差的盘引起的。B头和C头的线圈可以互用，A头的则得专用的。这里顺便介绍一下线圈测量最简单的办法：拆下光头，拿掉光头盖，在光头一端有4个焊接点，上下为一组，共两组，用电子表打到200欧姆，表头分别测量一组线圈的两头，数值如果是在0.40—0.69的话就是正常的。而像后面说的情况，则是因为光管烧坏和驱动烧坏的情形很像。您可以考虑按上述步骤找游戏店BOSS试着看看，如果问题都没出在这几处地方的话，估计就得大伤筋骨了……

游戏 Q 小弟最近在玩一款欧美动作游戏，我看电软上也有介绍过，就是那款“绿巨人·终极毁灭”。这款游戏还真是非常爽快，本来我对这些根据电影改编成的欧美游戏是不抱什么希望的，可在杂志的铁板烧中看北斗兄如此隆重推荐这款游戏，所以就买了一款回家想试试看，结果一玩就停不下来了。绿巨人用钱买到的那些招数，有的真是超强，像那个把大客车挤成铁块当滑板在城市里横冲直撞的感觉，简直是酷毙了！不过我现在碰到一个BOSS实在打不过去了，所以请龙哥千万要帮忙解答。这个任务的名字好像是叫做“Turning Point”，就是BOSS是一个超级大的机器人，在一个方形场地开打，有许多坦克不断冒出来的地方。BOSS的皮实在是太厚了，我N拳砸下去，它才少一丝血，它的攻击力又高，近身时我很容易就被它的头或者用脚弹开，尤其是它放的红色激光，很不好躲，攻击力超强，一条激光扫下来，高楼大厦都马上就毁掉。我已经在这里被这个BOSS“蹂躏”了好几十次，就是打不过，救命啊！

（湖北襄樊 真·绿巨人）

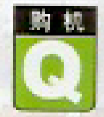
对付那个BOSS其实只要掌握了方法，还是很简单的。首先您得去教堂花钱学会按○键就可以直接用手抓起敌人坦克，再旋转左摇杆把坦克转几圈后扔出去那一招（招式具体名称忘了，您看介绍招式的图片很好找的）。BOSS战开始后，先躲到建筑物的后面并保持运动状态别让BOSS打到，

热线问题串烧篇

周边 Q 我的最终幻想7电影版为什么一放进光驱就读不出来？我用的是电脑，D版。

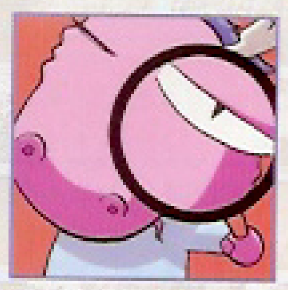
（包头 Tidus）

据我所知，现在市面上卖的都是D商们自己从网上下载下来并压制的DVD格式的光盘。您用电脑播放的话，应该不会像PS2那样存在制式或是区码的问题，至于为什么出现您所说的问题，龙哥只好先问一句：您确认自己的电脑是DVD光驱吗？



购机 Q 我现在要买SP了，不过看到电软介绍有GBM，我又想买台GBM，毕竟是刚出的新机型，你说我该买哪个啊？帮帮忙。

（齐齐哈尔市碾子山 王熙谭）



说实话，其实不管是GBASP还是GBM，以后都不会在上面再出什么新游戏了，单从游戏推出性来讲，已经肯定是明日黄花了。所以现在购买这些掌机，玩的也就是以前在GBA发售的那些经典游戏了。从这个角度出发，SP显然要比GBM划算的多，毕竟现在市面上GBM的价格可都得差不多900大洋，如果只是为了玩游戏而多花三百RMB的话显然不合算。虽然GBM的按键手感很好，屏幕极亮，体积上也更便携，但同样长时间盯着那么小的屏幕看的话还是比较费眼睛的，尤其是声音方面过于单薄。龙哥认为，这两款机子，实用主义者建议购买GBASP，如果是手头银子方面还算充裕、并且又喜欢GBM这种精致外形的玩家倒是可以考虑购入GBM。

购机 Q 龙哥，你好！我在今年元旦准备入手PS2 7万系列的，但是不知道哪种型号好。听说7万系列的玩游戏要加什么硬盘，我问玩一般的游戏（非网络的）也要那东西吗？我这标价1480请问价钱是否合适？（河南郑州 卡卡）

显然这是胡说八道！7万系列的PS2既无法内置硬盘，也没有外接硬盘的接口，何来用它玩游戏必须装硬盘这种毫无逻辑联系的理论？！PS2硬盘的作用一般有两个：一是将常玩的游戏光盘中的数据拷贝到硬盘中，这样平常玩的时候直接从硬盘中读取就行了，这种做法可以保护光头；另外一个作用就是玩PS2上的网络游戏。我国玩家中给PS2加装硬盘的人还是很少的，一般情况下也没有多大必要。您说的价格还行，型号么……港版（6）或者台湾省版（7）都是目前的常见型号，至于您提及的这个谣言，根本不用理它，您照买可也。

耳机购买小常识



★我是一名大学生，因为住在宿舍的缘故，虽然我把自己的PS2带到了宿舍，不过有时候为了不影响其他同学学习和休息，不得不把声音放小，可是玩游戏听不见声音一点气氛都没有了，所以我最近想买一款耳机。我发现买耳机时好像也有很多讲究和性能参数什么的，听懂一点这方面知识的同学讲，好像是说那个什么高阻抗的耳机性能要好一些，请问龙哥是这样的吗？ （陕西西安 牛尾巴）

耳机的阻抗是其交流阻抗的简称，它的大小是线圈直流电阻抗在200Ω以上，这是为了有专业机上的耳机插口匹配。购买耳机时不能单以阻抗的高低来判断耳机的好坏，因为不同阻抗的耳机适用于不同的场合。一般来讲，在台式机或功放、VCD、DVD电视等有耳机插孔输出的大型机器上，使用中高阻抗的耳机比较适宜，有些专业耳机阻抗甚至会在200欧姆以上，这是为了与专业机上的耳机插口匹配。如果使用低阻耳机连接此类大型机器，一定先要把音量调低再插上耳机，再一点点把音量调上去，阻止耳机过载将耳机烧坏或是音圈变形错位造成破音。而对于各种便携式随身听，例如CD、MD或者是MP3，一般会使用低阻抗耳机，因为这些低阻抗耳机比较容易驱动。像您使用的是PS2，所以推荐购买高阻抗的耳机，如果是准备给自己的掌机添置耳机的朋友，则推荐购买低阻抗的耳机。由于真正的高阻抗耳机都非常专业，价格也要贵上许多，所以龙哥这里所指的“高阻抗”是相对的概念，请大家量力而行。其实单就性能指标上来说，灵敏度要比阻抗更为重要。人们通常认为高阻耳机比低阻耳机难以驱动，其实这只是假象，根本原因在于低阻耳机通常灵敏度很高。大多数人会认为300欧的HD600比较难以驱动，但经过实际测试就会发现，低阻的HD500其实比HD600更难以驱动！而K240DF/M这种灵敏度低加上阻抗高，因此说是最难以驱动的耳机了，所以凡事不能一概而论。

不用攻击它拖时间直到数辆敌人坦克开进场地。这时候场地的四角会各停有一辆坦克，冲过去绕着坦克附近兜圈子把BOSS吸引过来，等BOSS降落到坦克附近时，马上使用那一招按○键抓起坦克，同时按住L1键将目标锁定为BOSS，接着摇左摇杆抡坦克，在抡的过程中扫到BOSS就会让其掉下不少血，而最后扔出去那一下更是可以直接砸掉其一管以上的血，如此反复三次就可以轻松将BOSS干掉！如果担心在绕坦克跑时被击中，也可以不停地往坦克旁边的河里跳直到BOSS过来为止，反正掉河里不损血的，这是最安全的打法了。

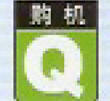
杂谈 Q

看来上期杂志上介绍的东京游戏展报道，从照片上来看，我发现索尼展台前的人数远远要比微软的展台前人数要多很多，可我看文章中写的微软的展台展示的都已经是可以试玩的游戏了，但是索尼那边的好像全部都还只是宣传用的游戏影像，一个可以玩的游戏都还没有。还有，听说索尼那边不许拍照什么的，态度这么差，怎么还会这样呢？我真是想不通。 （北京 影丸）

想不通？看来您绝对不是索尼饭，因为索尼饭不会想这事（笑）。您说的这个现象确实很有意思，正如上期TGS报道文中所述的那样“有些惯性的东西，不是一时半会就能改得过来的”。据说微软总裁比尔·盖茨已经给其XBOX事业部的总裁下了死命令，必须在这一代主机之战中干掉索尼！



如果完不成任务，虽然不会丢掉项上人头，但XBOX事业部的高层们肯定会面临一场“大清洗”，所以现在，微软那边的人可都是在玩命。龙哥不知道索尼那边有没有类似的事情发生，但这场即将到来的次世代主机之战，只要有这道死命令悬着，就注定会更为激烈，比我们之前见识过的还要激烈更多！美国、欧洲和日本三大传统游戏市场，现在美欧分别占据份额的前两位，可以说，成功拿下它们就已经离胜利不远，而且从XBOX的表现来看，微软的新主机XBOX360在欧美市场占据优势的可能性很大。既便如此，日本仍然是绝对不能忽视的一块地盘，许多人都认为XBOX在日本的失败完全是因为其没有争取到有影响的日本大游戏厂商的支持。其实这只是其中一点，龙哥认为，更关键的原因还是在于，日本人骨子里的排外性。作为正常的厂商首先考虑的应该是利益，但是XBOX时代日本厂商有几个愿意与XBOX联手，难道是微软舍不得这点钱？显然不是。而作为玩家应该是只要是好游戏就尽量不能错过，虽然许多欧美游戏确实不大符合我们东方玩家的胃口，可也有不少我国玩家都尊之为神作的欧美游戏在日本还是死活卖不动，为什么？难道这仅仅是一句东西方玩家口味不同就可以解释得了的？微软已经为XBOX360争取到了很多强力的日本厂商，这是一个好的开端，但是它能结出多大的果实，现在还无法下定论。改变一个民族的某些根深蒂固的特性，尽管只是稍微的改变，即使对微软这个怪物来讲，也绝对是一项极大的挑战。



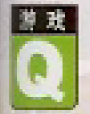
1、我想购买一台PS2 7万，不知现在市场价格，我们开平这里的价格是1500－1700元，不知合理不合理。我买了电软看电玩通的广告，我发现邮购价格便宜多了，广告是真是假的，我想邮购。2、PS2 8M记忆卡价格是多少？3、市场PS2 7万型的PS2是原装的吗？我看老板说无保修是真的吗？4、PS2 7万型全型号是多少？ （广东开平 张添扬）

1、7万系列，合理价格个人认为不应超过1500。至于在电玩通上刊登广告的那些游戏店，因为不是龙哥负责处理这方面的事情，所以只能建议您如果决定邮购的话最好事先多打几个电话过去详细咨询一下。万一有假广告的话您可以向我们投诉，如果上面真有假广告，您向龙哥投诉的话龙哥肯定会负责帮您解决。当然，因为在电玩通上刊登广告的游戏店我们都有着一套比较完善的监督机制对其进行监控的，这点还请大家放心。2、140－150左右。3、7万系列的PS2翻新机很少，应该多是原装。至于老板说的无保修，这有什么好奇怪的？除了大陆版行货，其余所有在我国大陆流通着的PS2都属于“水货”，虽然是原装机，但是不可能有厂商保修的，至于游戏店BOSS们，自然更没必要为玩家保修了。多少年了，不一直都这样么，差不多早就已经习惯到麻木了……5、7万系列尾号与地区版本的对应关系与之前的所有系列一样，没有必要在此再重复一遍了。

杂谈 Q

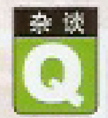
我想问一下7万系列的主机玩完游戏后光盘是直接放在主机好还是拿出来好呢？还有就是想问下PS2上有《半条命2》这款游戏吗？希望龙哥能够答复我，小弟不胜感激！ （泉州 陈雨星）

龙哥认为，不管是7万还是5万3万1万，不管是PS2还是其他XBOX、GC，使用光盘作为媒体的主机不使用的时候，最好还是将光盘拿出来比较好。半条命1代在01年11月份出过PS2版，但是家用机版本的《半条命2》目前预定只会推出XBOX版本，时间是今年11月15日，没有PS2的份。



我打日版生化四，在宝物栏中有一个东东，打开后是诸多人物的手办物品。我现在已经有了leonX2、ada、电锯男等，敢问如何收集齐全三排瓶盖手办？ （北京 WHITEDOVE）

这个其实就是佣兵模式中的奖励。在游戏模式中一共有4个任务，其中每个模式下获得分数超过3000以上就可以获得5个手办奖励，如果能够在该模式下拿到4000分以上并且击中所有目标的话就可以再单独获得一个手办作为额外的奖励——最后那个任务中不能击中Ashley。游戏中一共可以获得24个手办，想要收集全的话就争取在佣兵模式的四个任务中多多拿到分数吧，难度不是很大。



龙哥你好。我几个月（5、6月份）前邮购的《电新蓝宝石》一直没有到，并且奇怪的是同时邮购的其他东西都相应的到了，请你帮我查一查，先说声谢谢了！ （江西修水 叶林）



关于这件事情，龙哥已经帮你去邮购部询问过了，原因是当初您在汇款单上没写清楚具体要购买的物品，所以才导致这边迟迟没法发货。龙哥已经通知了邮购部门，你要的《电新蓝宝石》这两天就会发过去，请耐心等待。另外，像您这种情况，其实一早打电话给邮购部问一下就能搞定了，这么白白多等了几个月，可就亏了……还有，下次填写汇款单时，一定要记得在旁边的汇款人注明里写清楚要邮购的东西列表，不然就会像这次一样导致邮购部门无法按时发货。

游戏的静态视觉艺术尽汇于此

大墙画廊

当自己的辛苦劳动得到了很多人的肯定，这种自豪的心情是用言语无法表述的。来到画廊的各位朋友看到自己的作品刊登出来，一定就是这种感觉。因此，小沛在处理所有来信的时候都非常慎重。但拜托各位了，麻烦以后来信千万写清自己的信息。特此，本期将刊登投稿声明，大家留意一下。



↑恶魔猎人 上海 卧龙

露西娅在造型方面没什么亮点。你画得好像比游戏中还要好看一点，这一系列总是帅哥的风头要远远盖过美女。



↑但丁 湖北 bloodriver

你的画风绝对硬派，但丁在你笔下更显得霸气十足，可惜的是画面动感不足，好像但丁的这一刻imm下来没什么魅力。

↑王国之心 四川 陶翔

我真佩服你，其实你的画比较粗糙，但是你套用了FF7官方壁纸的设计后，整体效果掩盖了画工的不足，还真让我眼前一亮。



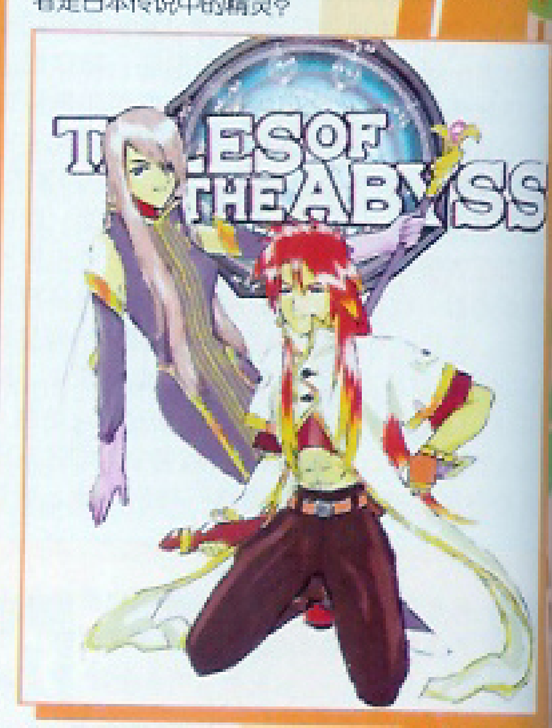
↑嘉米 广东 洪汶铠

你的画总体看还不错，但是细节问题就要注意了。例如腹部和腿部的线条，还有身上的光影效果都不是很理想。



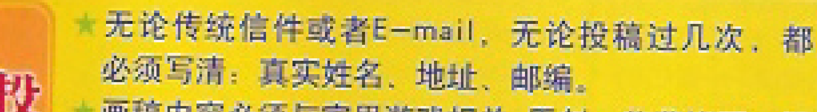
↑雪女 河北 X-dream

你画的难道就是《幽游白书》中的雪女？不太像，或者是日本传说中的精灵？



↑深渊传说 北京 邹奋

这款游戏还没有推出你就画啦？你还真是"传说"系列的痴迷者。本作的主角好有了些成熟的味道，你画得也有几分神似，背景的那个标致物是粘贴的吧？



投稿声明

- ★无论传统信件或者E-mail，无论投稿过几次，都必须写清：真实姓名、地址、邮编。
- ★画稿内容必须与家用游戏相关，原创、临摹皆可，严禁电脑复制修改他人作品！
- ★所有来稿一律不退，手绘稿可以采用扫描后再通过网络投稿，以便保留原稿。
- ★电子版画稿的大小最好保证在800*600以上，但容量最好不要超过1M。
- ★从即日起，违反前两条规定的画稿将被视为淘汰作品，无论质量，不予刊登。



←西蒙 天津 冯兵宝

你原来真是把小沛害苦了，由于没有姓名地址，稿费一直不能发出去，又担心你看不到稿费会有意见。下次千万要注意啊！你的画小沛是非常欣赏的。

启事：2005年18期（总165期）《死神骑士》、《骑龙者》、《火影忍者》、《尤娜》的作者请速与编辑部电话联系，电话：64472729转412，找小沛即可。

Girl's Game Garden

女性游戏花园

镜の巫女

Congratulations!



渡濑悠宇的《不思议游戏》（又译《魔幻游戏》）曾经是一代少女（也许也有少年）津津乐道的作品。四神天地书，据说乐观开朗纯洁善良，特技是吃和睡的朱雀巫女美朱、爱钱更爱美朱的鬼宿、俊郎文雅的皇帝星宿、可爱的柳宿、复杂的唯与心宿二人……等等等等，这些名字都曾经在我们这些老人的记忆中留下深深的痕迹……汗……当然如果是现在开始看朱雀篇或玄武篇的同好们，自然会记忆更明显。

然后，不思议系列的老fan、新fan们，这个系列终于也出游戏啦！虽然不是大家可能更有感情的朱雀篇，而是最新连载中的玄武开传，不过不管怎样，光从当时官网给出的人设图来看，原本以为会是一款值得期待的游戏。而且声优阵容上，虽然大部分都是不太熟悉的人，然而以目前的情况，樱井孝宏的牌子已经很有号召力了。

当然，如果纯粹从CG数量、质量上来看，这款游戏说实话不差，很有水准；但加上剧情就很让人黑线了……

玩家将要扮演的女主角小林麻理子是个普通的女学生，一如美朱和多喜子，她的双亲缘也不怎么样，虽然剧情中并未明确提及，但观察其母对她的态度便可知一二。麻理子有个青梅竹马的好朋友望月匠（男），过去匠曾为了麻理子受过重伤，至今腰腹处仍留有深深的伤疤。因为这样的缘故，麻理子对匠的心情很复杂，而匠则似乎是一心一意对麻理子好。

事情开始于某一天放学后，麻理子从一袋亲戚家拿回来的杂物中发现了一本名为《四神天地书》的怪书和一面奇怪的镜子。麻理子好奇地照了下那面古镜，怪事发生了。镜中起先很正常地映出了她的脸，但下一秒竟突然变成了另一张陌生的少女脸庞。吓坏了的麻理子惊惶失措地打电话叫来了青梅竹马的望月匠，之后两人的互相拉扯中形成了比较暧昧的姿势，被突然回来的麻理子之母看到进而误会了他们。母亲完全不给麻理子解释的机会就劈头盖脸地责骂她，连忍不住开口为麻理子讲话的匠也被一并羞辱进去。觉得已经忍无可忍的麻理子顶撞了母亲，被怒极的母亲毫不留情地甩了一巴掌。彻底崩溃的麻理子愤而冲出了家门，匠立刻追了上去。麻理子对匠说永远不要再回那样的家，她要离开这里，担心她的匠毅然决然地说愿意跟她一起离开。两人出发去找有温泉的地方，后来决定去附近的"玄武洞公园"玩。

麻理子冲出家门的时候碰巧把那面古镜也带了出来，匠发现镜子上也有玄武的图样。在玄武洞中，镜子仿佛发出了诡异的力量，操纵着麻理子来到玄武洞深处，一片混乱后麻理子跟匠被古镜吸入了异世界。

两人清醒时身处茫茫的大雪原，几个奇装异服的男人冲着他们大喊抓起来。眼看情况危急，一名女子突然出现，不知用了什么方法打倒了敌人。麻理子突然昏倒，再醒来时见到了曾在古镜中见过的那个黑发少女，她的身边还跟着几个奇怪的男人。交谈中得知黑发少女叫多喜子，他们现在所处的地方并不是日本，而是四神天地书的世界中提到的北甲国，多喜子是作为国家轮替时必然会出现的玄武巫女而被召唤来的。她身边的三名男子分别是女宿、虚宿和斗宿，是守护巫女的玄武七星士之三。找全了七星士后召唤出四神之玄武，这就是玄武巫女的责任——而根据原先《不思议游戏》朱雀篇中的断章可知，玄武召唤似乎是失败了。



为了找到回去的方法，麻理子请多喜子一行带他们来到玄武圣地——也就是之前麻理子进入的玄武洞——但这个玄武圣地早就因为崩塌的关系无法进入了。



第二天，众人来到山脚下的村落询问村中的长老，得知圣地是被一个自称"第五教团"一敌视四神及巫女的组织破坏的。不过翻过了这座山还有一个玄武圣地，然而同样被第五教团占据而无法接近。商量之后，多喜子他们决定向另一处圣地行进。当回到暂时栖身的森林时，突然出现了三名铠甲士，领头的紫眸美青年紫义笑说终于找到你了，玄武巫女。话音落箭雨落，幸而女宿及时变身成女体以风之力扫开飞箭；斗宿、虚宿也分别使用自己的能力助阵。这时三名铠甲士从背后偷袭麻理子，早先在大雪原上遇见的奇装异服者突然偷袭匠并将他抓走。紫义一行撤离，声称本次委托完成，下次再见就要取玄武巫女的命。麻理子发现玄武镜上出现了裂痕，再次来到山下的村落询问长老，得知匠是被第五教团抓去。与四神召唤异世界的巫女相反，第五教团相信来自异世界的男子将是第五神。长老还告知麻理子，玄武镜力量只能再维持七天，如果没有在此期间找回匠两人一起回去，他们就会在两个世界消失。众人决定在一周内赶到另外一个玄武圣地，并救出匠，送他们回到原来的世界。

第四天紫义再次出现，扬言是来取玄武巫女的性命，后来虽被打退，但却说目的已经达成。之后一阵巨响，原来前进的道路被人用山石封死了，一行人只好改走更危险的雪山路。不想竟又遇上雪崩，女宿、多喜子跟斗宿、虚宿各自分开了。

第五天，行进途中再次遭到攻击，而为首身着铠甲目光阴寒的男子竟然是——匠！？之后麻理子被匠劫走，很明显匠的记忆被第五教团的教主做了手脚。最后在第五教团占据的玄武圣地，众人经过一番苦战打倒了教主。教主利用灵魂转换分别上了匠和修罗的身，最终大家齐心协力使匠脱离了教主的控制。在多喜子的帮助下，麻理子和匠终于平安回到了原来的世界。

摸着良心说这个故事的剧情从头到尾都没什么特别的地方，甚至相当的洒狗血，重点只在于最后"必须回到原世界"的设定。因为这个设定的存在，除了与匠的爱情结局及多喜子友情结局外，其他所有角色的情感路线最终都只能以永远的分离作为结局。因此不管你之前多么顺利地拿到了该角色的所有CG，最终的结局都有可能叫你吐血数升。而且游戏的流程，大家也看到了，只有短短的十天。其实若从这个角度来说，十天之内要有如何山盟海誓至死不渝的爱情，那也是非常不合理的。不管是对麻理子还是对男性角色来说，恐怕都只是生命中的一段插曲，在这段插曲中遇见了某个曾经令自己心动的人，如此而已。而且这个游戏也有隐藏角色的设定，台面上的几位男性角色攻略完毕后，敌方的紫义跟修罗也都可以成为攻略对象。

游戏的操作也是简单得不能再简单了，战斗方式类似打键盘的音乐游戏；平常对话如果选择项对，对手角色的好感增加一目了然——背后会开出一团粉红色的光。即使选项错误，也不过是最后没有好结局（其实某魂是认为这个游戏根本没有所谓的好结局），并不影响CG的出现。

可能CG是这个游戏唯一值得称道的地方。人物、背景、构图几乎无一不美，这也使得某魂很难给这个游戏定位，到底它算是一个俗不可耐的吃老本骗钱品，还是一个独辟蹊径不把传统狗血放在眼里就是不让你们有好结果的另类作品？

是说，最近，难以定位的游戏真多……

□文/暗是魂　责/飞月



GAME BAR

闲聊游戏吧

不得不承认我已经成功转型了。

前些日子想补课——把前段时间没来得及深玩的RPG都好好打一下，却愕然发现自己找不着感觉了：拿着手柄，对着屏幕，满脑子想的却是该翻出哪个动作游戏让我三分钟就可以找到快乐。

我俨然变成了一个ACT fan！这个发现令我痛苦不堪痛不欲生痛心疾首痛定思痛之后我决定自虐一下——那天晚上我吃了好多肉外加多吃了一碗米饭。

我们说有些改变无法阻止，其实更多的时候是还没有意识到去阻止，它就已经变化了。唉，问君能有几多愁，自是人生长恨水长东啊……

这期的主题，是节食。节约是社会的大主题，有利于身体健康，有利于国家资源的积累——我说了这么多，你还没有看懂么？ □唯良



来自孙尚香的爱情卡片

——记正在进行的感动

北京某游戏店，万籁俱静，我在与一位号称“最强曼联”的实况高手对决。高手的进攻没有我想象当中的那么犀利，但是他的防守却让我的舍瓦一直找不到破门的良机。加时赛结束，点球大战即将到来。

老板手里的香烟已经燃尽，突然觉得烫手赶紧扔在地上踩了两脚：“米兰对曼联，跟看冠军杯决赛一样，真TM挺精彩。”

前四球谁都没有失误，而高手安排范尼第五位出场想必是要在最后阶段给予我致命的打击。然而……范尼让他失望了，这位小禁区之中的王者一定是嗑了什么迷幻药，面对扑向右侧的迪达，范尼果断起脚将皮球踢向了——看台。

高手的手在抖，只要我那可爱的皮尔洛把球送入网窝，老板就必须要履行诺言，输给我一张正版的《宿命传说2》。皮尔洛冷静地面对球门……

“往左踢！”

很甜美的女声，而对于那一刻的我来说，那一声好像是来自地狱的对我钱包内3张百元大钞的召唤。我向左踢，他向左扑救，配合得天衣无缝，泪在我眼中……

我和高手一起将目光从屏幕上转到声音的出处——一个漂亮的姑娘，不同的是我用的是仇恨的目光（像革命样板戏沙家浜里阿庆嫂看刁德一一样），而高手则用一种无比感激之中带些猥琐的眼神（好似香港三流武侠影片中被侠女救了的樵夫那类的神情）。

女孩知道自己惹了祸，吐了吐舌头：“我让你往哪踢你就往哪踢啊？！”

“犯了错误就麻烦您道一歉行吗？”

“凭什么……”女孩的话还没说完，旁边玩三国无双的两个小学生就进入了一种莫名的兴奋之中：“哈哈，孙尚香是我打死的！”“才不是呢，最后一下是我打的”——可怕的是这个孩子用的是刘备（家庭暴力源自汉代）。

他们的谈话居然激怒了那个刚才“勾引”皮尔洛的姑娘：“你们打死谁了？！”“孙尚香……”用刘备的孩子有点儿害怕，说出的话直哆嗦。

“还说！你信不信……”女孩的话被她的同伴打断，同伴挽起了她的胳膊，“走吧，尚香，一会宿舍关大门了。”女孩又瞪了小学生一眼，径自走了。

我、高手、老板、小学生、看比赛的、挑游戏和周边的一起目送她消失……

我故弄玄虚地说：“老板你会哭的。”

“为嘛？！”老板特简练又一脸茫然地看着我。

“那个姑娘拿着一张CD，对吧？”

老板点了点头，示意我继续。

“光良的对吧？”老板还是点头。

“没给钱呢，是吧。”老板的表情在那一瞬间——凝固了。

比赛继续进行，我最后还是打败了高手，老板的表情再次凝固，无奈地把游戏递给了我，我看得出他的眼中尽是不舍。我留下了20块钱，帮那个女孩付了CD钱，并告诉老板那个女孩如果来还钱，就告诉她我的电话。

我没有工作，靠写点儿小资们喜爱的酸腐文学过活。一天老爸担心地说我：“我和你妈那点儿积蓄可不够给你买房子置新家的，你要是想结婚过日子就塌实上班去，多赚俩钱儿。”正在钻研铁拳的我，漫不经心地说：“上个月我拿了3500的稿费啊！不是很惨吧？”

“七月份你可一分没挣，连烟都抽我的……”他话音未落，我手机的铃声响起，是“EYES ON ME”。我摆了摆手，老爸瞪了我一眼出去了。

“喂……”我用肩膀夹着电话，我的花郎仍旧和风间飞鸟血肉相搏。

“你好，我是上次在音像店的那个女孩，你帮我付了CD钱。”

“哦，你好，我猜到你会去还钱的，你叫什么啊，在哪上学啊？”

“我叫孙尚香，在中央美院上学，你呢？”

“鄙姓柳，大家都叫我大柳，自由撰稿人。”

“没想到你还是一玩文学的”，她多少显露出了调皮的本质。

“是一条在文学那浩瀚的海洋中畅游的国产带鱼。”

“呵呵，对了你什么时候方便我把钱还给你啊？”

“不用了，你请我吃顿饭就行。”

“你怎么不去学会计？”

“哪跟哪啊？”

“你特会算帐，你自己不觉得吗？”

到了周末，我开着自己那辆买来的时候就已经进首钢“回炉”的破夏利去接她。她穿了一件粉色的披衫和一条黑色的七分裤，配细带高跟凉鞋，这种成熟的装扮与她的清纯相貌不很搭调。

我们到一家茶餐厅里喝饮料聊天，没想到她也很喜欢游戏，她说自己宿舍里现在还挂着斯考尔的大幅布制海报，而她的梦中情人竟然是斯内克……

“那你最喜欢的游戏是什么啊？”我问她。

“恶魔城，月下。”我差点没吐血，我心里有很多比如马里奥、星之卡比、牧场物语之类的备选答案，没想到……“那为什么呢？”我满是不解地问。

“因为我男朋友很喜欢啊，我一玩就觉得简直是神作啊！”

这一次我没有吐，却险些被奶茶里面的珍珠噎死。

在宿舍关门前，我送她回去了，并约好改天再聚。可是我却觉得很失落。另外交代一下，那天晚上我失眠了。

“你小子是不是谈恋爱了？”父亲在操作英格兰的蓝帕德远射得手后，神秘地问我。

“您玩这个的长进还真大！”我没理老爸。

“是不是人家看不上你啊？”老爸是什么话最难听就偏说什么话的人。

“是啊，人家的男朋友在美国上学，回国后肯定一大堆外企抢着要，说不定用不了两年就能上《中国财富》的封面，还得写上青年才俊某某某那种。”

“那是没什么戏哈？”父亲说完鲁尼又下一城。

“其他高手都是扯淡，您才是实况最强！”

虽然我也觉得自己希望不大，但还是时常和尚香一起吃饭、唱歌。我感觉她很明白我的心思。

北京某商城的地下是一个不错的街机厅，那里有着在北京不是很好找的“ROCK FEVER”和“头文字D”，因为我的KOF系列实在没什么功底儿，所以经常选择这体感机和音乐游戏找回自尊。我和孙尚香一起打DJ，我顺利地通过高级难度下的《轧车》，看了看已经跟不上节奏的孙尚香，我随便选了一首简单一点儿的歌是徐怀钰的，她还是完全跟不上，真得够戗。



“音乐爱好者却是音乐游戏苦手”，我扮了个鬼脸挖苦她。

“才不是呢，我不喜欢这歌，我喜欢她的《友情卡片》。”她从不认输。

“是啊，是首很不错的歌呢，一听那歌脑子里就好像过电影一样”，我感慨道。

“你也有这种感觉吗？”她好像有点儿吃惊。

我笑了笑，“友情卡片我不缺，缺的是爱情卡片。”我谨慎而故做深情地说。

“其实……我也是啊，他很久没和我联系了，我发去的邮件他也不回……”她伤心的样子让人忍不住想安慰。

“他一定是太忙了吧，国外的生活可不惬意。”说这话的同时，我向太鼓达人的机器里塞进游戏币，示意她一起玩。

当天晚上她第一次在我面前喝酒，我很担心她会醉倒。

“大柳，其实他已经不会回来了。”她痴痴地看着酒杯伤心地说。

“有些事确实不能勉强，你这么好的女孩还怕找不到男朋友？”我赶紧给服务生打手势让他们别再上酒了。

“男孩都这么善变吗？”她认真地发问。

“当然不是，比如传说系列里那个人气超高的凯依路。”我给她的杯子里换成酸奶，之后就给她讲宿命传说的故事……

那晚我送她回学校的时候，她哭了。我什么也不说，把纸巾递给她：“香香，勇敢一点，下个周末我带你去草原骑马吧？”

“大柳……”

“嗯？”

“你是个好人，其实我知道你喜欢我。”

“啊！好像……好像是吧……”我等着她往下说。

“好了，我要回去了……”

“那，再见……”

她走后我静静地在车里吸了一支烟，就在这时——一位警察叔叔来测我酒精……

我把《宿命传说2》借给她（女生宿舍里居然有PS2），她好象由衷地怀疑自己能不能把一个不是“仙剑”的RPG游戏打通。

“玩进去的话会觉得非常简单的！”我告诉她。

那些日子我写了许多文字，也给她发了许多信息，用老爸的话说就是“中国移动都有你20%股份了”。我并不是想乘人之危、迅速得手，只是担心她因为感情的创伤而孤单神伤。几乎每一天，她发给我的最后一条信息都是“你真是个好人”。



EYES ON ME的铃声又响起。

“凯依路，如果有一天你一醒来发现我不在你身边了，你会怎么样？”是她的声音。

“莉亚拉，如果这真的会发生的话，我会很努力地找你的。”

“找不到的话呢？”

“再继续找，一直找，用所有的力量去找。”

“……大柳，我要走了，去美国，我给你写了一封信，到邮箱里看吧。”

来信是一张卡片，封面是丘比特在微笑，打开卡片里面有三个大字：“逗你玩！”

下面的小字是：“明天早点儿来接我，咱们去草原，你得请我吃烤全羊。等回来的时候我就是你的莉亚拉了——永远不会在你睡醒的时候就消失让你伤心寻找的莉亚拉！”

我给她回了一个短信：

“明早见，孙尚香！——即使是赵云把宝剑架在脖子上，也不会抛下夫人回荆州的刘皇叔留！”

□文/柳志达



真正的高手

接受初级教育时，我脑中的游戏还只有FC可以承载。每天游戏过后，常跑到离家不远的一个花园去玩，说是花园，其实是一个小森林，到处长满蔷薇月季之类，由于没有回归自然的情趣，也就不愿钻进去，只是在外面走走而已。

花园旁边有一堵墙，由于年纪小，虽然不高的墙我也爬不上去。而当终于有一天，我成功坐到了墙头上的时候，却被眼前的景象吓了一跳。

乱树丛中有几个年龄与我差不多的孩子，而他们手里拿着的东西，虽然我之前从未见过，但也知道那是拿在手里玩的游戏机，至于为什么用线连着我却不清楚了。他们随即也察觉到墙上有人在看着，便招呼我过去。

经过介绍后，我不仅认识了他们，也知道他们玩的是GB，游戏则是侍魂。虽然玩了多年家用机，但孤陋寡闻的我还是第一次听到侍魂这个名字，而自己也对这个用剑格斗的游戏大感兴趣，知道他们经常来这里玩之后，我也成了他们中的一分子。

尽管GB和FC操作相似，但侍魂也不是容易玩的。刚上手的我自然成了重点栽培对象，日复一日，与他们过招锻炼。我也习惯了闲时到花园玩侍魂，并真心喜欢它，但无论怎样努力，也还是花园中的菜鸟。

可是有一天，当我第一次与电脑对战时（此前都是与他们对战的），意外地发现原来每个人物都有看上去华丽强大的绝招，而他们从未使用过。当我就此提出疑问时，他们的答复很简单：“只追求那个是菜鸟的招式。”由于自己水平有限，对格斗技术的理解也不够透彻，对于为什么绝招是菜鸟的招式就更不明白了，毕竟在侍魂上我是学生，技不如人也就无法辩驳；再后来，对这件事也就淡忘了。

时间过得飞快，转眼间和他们玩侍魂也有些年头儿了。虽然对付电脑游刃有余，但我还是他们中最菜的一个。随着水平的提高，我们也长大了，机子也换了彩的，慢慢地我也有了自信，也能像他们那样玩出花样，有时过招甚至会因彼此过于了解而几十秒内无法互相伤害（现在回想起来，比起一些偏重爽快打斗和出招速度的游戏，侍魂更讲究沉稳和精妙的战略）。当然，我们还是不会绝招。

不久以后，升学、搬家……无论哪种原因，现实条件都不允许我再到花园里了，后来也就与他们失去了联系。而随着电视游戏的进化，那台GBC也被渐渐疏远了。

可即使在新的环境，命运也不让我忘记侍魂。

随着学习压力的增大，我的一些同学不堪重负，借此掌机又在学校流行起来。由于联机需要两盘卡带，自然有同学打听别人有无相似爱好，当我被问到时，随口说了侍魂，不料它在我们班还很有人气，不久就成了课间游戏的主要项目。我也想轻松一下，就也去凑个热闹。

当时GB已经是落后的机种，同学们玩这个当然不在话下。开始玩侍魂不到三天，除我以外的同学就已能熟练运用所有人物的绝招了。看着他们华丽地使用，我暗自悔恨自己当年的老实。由于心里没底，就不与大家过招，只是在一边观看。但当他们大致分出高下后，我就不能幸免了——一位横扫多个平台游戏的高手找到了我，他的目标显然是在自己的获胜名单中加上我的名字，我也只好硬着头皮答应了。

新人初战，引起了许多同学的围观，鉴于之前玩侍魂多处于被蹂躏的境地，为免下不了台，我赶忙先“谦虚”几句。

刚一开始，他显得很悠闲，一边与旁人聊天，一边对付着我。然而在屏幕上，我们却掩饰不了各自的紧张。一开始只是小心地试探，但很快我抱着必死的觉悟开始了攻击。

“咦？他为什么就放这几招？”对方奇怪地跟旁人说，但很快，他就无法悠闲地聊天了——因为之前的战斗中他已没了大半的血。

惯用绝招的他一直忽视着普通攻击的威力，更不知道时机掌握得好4、5剑就可以结束战斗。至于绝招，后来他是用了，不过那很容易防御。

第一战，我算爆了冷。在一片侥幸声中，没有人相信这是我的实力，但我却从此有了自信。我明白了，虽然绝招可以华丽地对攻，但在格斗游戏上，他们少了另一半。

第二战，他与我一样选了加尔伏特。显然他还是认为在一切相同的条件下绝招的熟练才是获胜的关键。然而在战斗中，即使是操作比较复杂的影分身，也只是华而不实，我已经形成了一种出招模式。高手较量，变化无穷；对付庸手，却是一路招式就够了。以后的对局，基本以我完胜告终。

从此以后，在学校我从未输过，成为了公认的高手。正因如此，才使我对过去的事印象更加深刻。

我真正难忘的，不是获胜的经历，而是在花园里练剑的日子、是那当菜鸟的每一天、是过去的朋友对绝招的精辟论断、是他们玩侍魂时所展现的美丽。我们一起玩了这么多年，直到分别后我才明白，他们，是真正的高手。

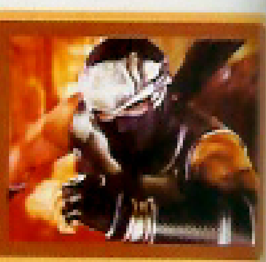
□文/王子元

本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

新作游戏发售表

PS2 XBOX GC GBA PSP

日本近期电子游戏全资料统计



虽说东京展确实挺热闹，但那还都是多少日子以后的事。眼前值得一看的大作就是"忍者龙剑传·黑"有XB的玩家一定不要错过。
□责编/无无

PS2

日期	中文名	日文名	类型	厂商
9月29日	理查德·巴恩斯拉力	リチャード・バーンズラリー	RAC	KIDS STATION
	水之旋律	水の旋律	AVG	KID
	兰古瑞萨3	ラングリッサーIII	SLG	TAITO
	机器人大专家8·闪光告知	スロッターUPマニア8 閃光告知 ジャグラースペシャルII	AVG	TORATO
	TRI:NEW WAVE	エウレカセブン TR1:NEW WAVE	AVG	BANDAI
	SuperLite 2000系列·Memories off	SuperLite 2000 恋愛アドベンチャー Memories off それから	ETC	SUCCESS
	SIMPLE2000系列·地球防卫军2	SIMPLE2000シリーズ Vol.81 THE 地球防卫军2	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列·功夫	SIMPLE2000シリーズ Vol.82 THE カンフー	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列·昆虫采集	SIMPLE2000シリーズ Vol.83 THE 昆虫采集	ETC	D3P
10月6日	龙珠Z 爆发!	ドラゴンボールZ スパーキング!	ACT	BANDAI
	MAWAZA	MAWAZA	AVG	SCE
10月13日	波斯王子2	プリンス·オブ·ペルシャ ケンシノココロ	ACT	UBI
	白钟之鸟笼	しろがねの鳥篭 The Angles with Strange Wings	SLG	STAR FISH
	罗刹-Alternative-	罗刹-Alternative-	SLG	工画堂
	竞速游戏"注意!!"	レーシングゲーム「注意!!!!」	RAC	KONAMI
10月20日	苏生之月	リバースムーン	SLG	IDEA FACTORY
	SHUFFLE! ON THE STAGE	SHUFFLE! ON THE STAGE	ACT	角川书店
10月27日	DUEL SAVIOR DESTINY	DUEL SAVIOR DESTINY	ACT	ARUKEMIT
	玛莉+艾莉的工作室1+2	アトリエ マリー+エリー～ザールブルグの炼金术師1+2～	RPG	GASTO
	Memories Off5	Memories Off #5 とぎれたフィルム	AVG	KID
	风雨来记2	风雨来记2	AVG	FOGU
	义经英雄传·修罗	义经英雄传 修罗	ACT	FORM SOFTWARE
	忍道·戒	忍道 戒	ACT	SPIKE
	奥特曼·格斗复生革命	ウルトラマン Fighting Evolution Rebirth	ACT	BANDAI
	★旺达与巨像	ワンダと巨像	ACT	SCEJ
	我们都是街机族·功夫	オレたちゲーセン族 イー·アル·カンフー	ETC	HAMSTER
	我们都是街机族·超级排球	オレたちゲーセン族 スーパーバレーボール	ETC	HAMSTER
	我们都是街机族·合体战机	オレたちゲーセン族 テラクレスタ	ETC	HAMSTER
	我们都是街机族·汉堡	オレたちゲーセン族 バーガータイム	ETC	HAMSTER
	魁! 男塾 格斗外获武	魁! 男塾 格斗外获武	ACT	D3P
	★KILLZONE	キルゾーン	FPS	SEGA
	SEGA AGES 2500系列·太空哈利2	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.20 スペースハリアーII	ACT	SEGA
	SEGA AGES 2500系列 SEGA SYSTEM合集	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.21 SEGA SYSTEM 16 COLLECTION	ACT	SEGA
	SIMPLE2000系列Vol.86·目标驾照!	SIMPLE2000シリーズVol.86 THE免許取得 シミュレーション～改正道路交通法対応版～	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列Vol.88 迷你美女警官	SIMPLE2000シリーズVol.88 THEミニ美女警官	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列Vol.87·战娘	SIMPLE2000シリーズVol.88 THE战娘	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列A·Vol.27 放课后恋爱	SIMPLE2000アルティメットVol.27 THE放課后のラブ★ビート	ETC	D3P
11月3日	致命一击 DOWN	BEAT DOWN	ACT	CAPCOM
	球团大决战!胜利球团篇	アストロ球団 决战!!ビクトリー球団篇	SPG	SUNRISE
11月17日	黑客帝国·新生	マトリックス パス·オブ·ネオ	ACT	ATARI
	战神	ゴッド·オブ·ウォー	ACT	CAPCOM
	BEAT MANIA 10	ビートマニアIIDX 10th Style	RAG	KONAMI
	高达SEED 联合VS ZAFT	机动战士ガンダムSEED 连合 VS. Z.A.F.T.	ACT	BANDAI
	青蛙军曹·MEROMERO大作战Z	ケロロ军曹 メロメロバトルロイヤルZ	ACT	BANDAI
	饿狼传	饿狼传 ブレイクブロウ	ACT	ESP
11月24日	战神（元气版）	战神-いくさがみ-	ACT	元气
	老虎伍兹·06巡回赛	タイガー·ウッズ PGA TOUR 06	SPG	EA
	IZUMO2	IZUMO2猛き剣の闪记	ACT	GNS
	★灵魂能力3	ソウルキャリバー3	FTG	NAMCO
	★恶魔城 黑暗的诅咒	恶魔城ドラキュラ-闇の咒印	ACT	KONAMI
	NBA LIVE06	NBA LIVE06	SPG	EA
11月29日	小ドクロ的健康诊断大作战!	ゲームになったよ! ドクロちゃん～健康診断大作战	AVG	IDEA FACTORY
11月30日	星战·战斗领域2	スター·ウォーズ バトルフロント2	ACT	EA
	SIMPLE2000系列Vol.90 大姐大2	SIMPLE2000シリーズVol.90 THEお姐チャンバラ2	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列 Vol.91 ALL STAR格斗	SIMPLE2000シリーズ Vol.91 THE ALL★STAR格斗	ETC	D3P
	SIMPLE2000珍藏系列 Vol.28 超暗粹斗争!	SIMPLE2000シリーズ アルティメット Vol.28 斗争! 暗酔グランプリ ～Drive to Survive～	ETC	D3P
12月1日	★生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
12月8日	★龙如	龙が如く	ACT	SEGA
	桃太郎电铁15 五大怪人登场!	桃太郎电铁15 五大ボンビー登场!の巻	TAB	HUDSON
	怪物农场5	モンスターファーム5 サーカスキャラバン	SLG	TECMO
12月15日	暗影刺猬	シャドウ·ザ·ヘッジホッグ	ACT	SEGA
预定	KOF·大蛇篇	ザ·キング·オブ·ファイターズ オロチ篇	ACT	SNKPLAYMOR
	SSX on tour	SSX on tour	SPG	EA
	★怪物猎人2	MONSTER HUNTER 2	AVG	CAPCOM
	TRAIN SIMULATOR 京成·都營·京急	トレインシミュレータ 京成·都營·京急	SLG	音乐堂
	王国之心2	キングダムハーツ2	A·RPG	SQUARE·EN
	The age of infinity	The age of infinity	RPG	SUCCESS
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigat
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigat
	天马计划 机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム(暂定)	ACT	BANDAI
	★尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローン イン ザ ダーク-ザ ニュー ナイトメア-	AVG	CAPCOM
	★大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学园ヘヴン おかわりっ!	AVG	INTERCHANNE
	家族计划—心之绊—	家族计划—心の绊—	AVG	INTERCHANNE
	枪之心	ガンハーツ	AVG	IDEA FACTOR
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定）	キャッスルファンタジア エレンシア战记(暂定)	AVG	角川书店
	破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
	Catan	Catan	ACT	CAPCOM
	★新鬼武者 梦之黎明	新鬼武者 DAWN OF DREAMS	ACT	CAPCOM
	高速机动队	高速机动队～World Super Police～	ACT	JALECO
	.hack//G.U.	.hack//G.U.	RPG	BANDAI
	GLADIATOR -ROAD TO FREEDOM- REMIX	GLADIATOR -ROAD TO FREEDOM- REMIX	AVG	ERTAIN
	新机动幻想 青之章	ガンパレード·オーケストラ 青の章	AVG	SCE
	新机动幻想 绿之章	ガンパレード·オーケストラ 绿の章	AVG	SCE
	KOF MX2	KOFマキシマムインパクト2	FTG	SNKPLAYMOR
	Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANNE
	山羊村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
	少女恋爱大革命!	乙女的恋革命★ラブレボ!!	AVG	INTERCHANNE
	蔷薇木上开满蔷薇花	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク	AVG	INTERCHANNE
	CLANNAD	CLANNAD-クラナド-	AVG	INTERCHANNE
	梦幻之星UNIVERSE	ファンタシースターユニバース	RPG	SEGA
	夏令营2 虹色青春	キャンパス2～虹色のスケッチ～	AVG	角川书店
	四季 D.C.F.S.	D.C.F.S.～ダ·カーポ～フォーシーズンズ	AVG	角川书店
	六星闪亮	六ツ星きらり	AVG	子甘
	绝体绝命都市2 被冰冻的记忆	绝体绝命都市2 -冻てついた记忆たち-	AVG	IREM
	少女爱姐姐	乙女はお姐さまに恋してる	AVG	Alchemist
	大战略7	大战略VIIエクシード	SLG	SystemSoft Alp
	新世纪EVA	新世纪エヴァンゲリオン	AVG	GENEX
	SEGA拉力2006	セガラリー2006	RAC	SEGA
	.hack//fragment	.hack//fragment	RPG	BANDAI
	义经记	义经记	AVG	BANPRESTO
	我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	MMV
	幕末浪漫·月华剑士1+2	幕末浪漫·月华剑士1+2	FTG	SNKPLAYMOR
	★最终幻想12	ファイナルファンタジーXII	RPG	S·E
	胜利11人9·亚洲冠军联赛	Jリーグ ウイニングイレブン9 アジアチャンピオンシップ	SPG	KONAMI
	侍魂·天下第一剑客传	サムライスピリッツ 天下第一剑客传	FTG	SNKPLAYMOR
	新豪血寺一族·烦恼解放	新豪血寺一族～烦恼解放～	FTG	EKISIDE
	龙虎之拳·天地人	龙虎の拳～天·地·人～	FTG	SNKPLAYMOR
	便利店4	ザ·コンビニ4	SLG	HUMSTAR
	RULE of ROSE	RULE of ROSE	AVG	SCE

XBOX

日期	中文名	日文名	类型	厂商
[illegible]	波斯王子2	プリンス・オブ・ペルシャ ケンシ ノ ココロ	ACT	UBI
[illegible]	TECMO街机经典	テクモ クラシック アーケード	ETC	TECMO
	Call of Duty	コールオブデューティー：ファイネストアワー	ACT	CAPCOM
[illegible]	致命一击 DOWN	BEAT DOWN	ACT	CAPCOM
[illegible]	暗影刺猬	シャドウ・ザ・ヘッジホック	ACT	SEGA
预定	安得里安冠军赛2	アンリアルチャンピオンシップ2	ACT	微软
	VR战警3	バーチャコップ3	STG	SEGA
	雷电FIGHTERS evolution	雷電ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
	虚幻 锦标赛2	Unreal Championship 2	FPS	MICROSOFT
	奴隶之主	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	RUNEBRID	RUNEBRID	S・RPG	TAKUYO
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
	加奈—妹妹—	加奈〜いもうと〜	AVG	[illegible]
	Fuzion Frenzy	Fuzion Frenzy	ACT	MICROSOFT
	Blood Wake	Blood Wake	RAC	MICROSOFT
	ILLBLEED	イルブリード	AVG	SEGA
	RLICS	レリクス	AVG	Bothtec
	RUNEBRID	RUNEBRID	RPG	TAKUYO
	MASTER SLAVE	MASTER SLAVE	RPG	TAKUYO
	永无大陆物语	ネバーランド・サーガ	FTG	IDEAFACTORY

XBOX360

日期	中文名	日文名	类型	厂商
今冬预定	Love FOOTBALL	Love FOOTBALL	SPG	NAMCO
	OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
	职业棒球魂	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
	搏击玫瑰XX	ランブルローズXX	ACT	KONAMI
	天外魔境ZIRIA	天外魔境ZIRIA 遥かなるジパング	RPG	HUDSON
	CHROME HOUNDS	クロムハウンズ	ACT	SEGA
	FREAM CITY	フレームシティ	ACT	NAMCO
	KAMEO Elements of power	カメオ：エレメンツ オブ パワー	ACT	微软
	世界空军力量	ワールドエアフォース	SLG	TAITO

NGC

日期	中文名	日文名	类型	厂商
[illegible]	ZODS 全金属赛车	ゾイド フルメタルクラッシュ	RAC	TOMMY
[illegible]	MARIO聚会7	マリオパーティ7	ETC	任天堂
[illegible]	牧场物语・幸福之诗	牧场物语 しあわせの詩 for ワールド	SLG	MMV
	海贼王・海滨嘉年华	ONE PIECE パイレーツカーニバル	ACT	BANDAI
[illegible]	暗影刺猬	シャドウ・ザ・ヘッジホック	ACT	SEGA
预定	SSX on tour	SSX on tour	RAC	EA
	NEVERLAND SAGA	NEVERLAND SAGA	RPG	IDEAFACTORY
	动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
	★赛尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A・RPG	任天堂
	星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
	火影忍者・激斗忍者大战4	NARUTO－ナルト－ 激斗忍者大战！4	ACT	BANDAI
	FC战争	ファミコンウォーズ	SLG	任天堂

GBA

日期	中文名	日文名	类型	厂商
[illegible]	可爱的HUMSTAR	みんなのソフトシリーズ かわいいハムスター	AVG	MTO
	超级火枪英雄	SUPER GUNHEROS	ACT	SEGA
10月13日	游戏王 DUEL MONSTERS GX	游戏王デュエル モンスターズGX	ETC	KONAMI
	通勤一笔	通勤ヒトフデ	ETC	任天堂
[illegible]	佛罗蒂亚物语	フロンティア ストーリーズ	AVG	MMV
	国夫君的热血合集2	くにおくん 热血コレクション2	ETC	CAPCOM
预定	超级大解谜	みらくる！ぱんぞう	AVG	ATULS
	任性家庭	わがままフェアリー ミルモでポン！ どきどきメモリアルパニック	SLG	KONAMI
	国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
	超级方块霸王ⅡX	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	CAPCOM
	索尼克ADVANCE3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA
	游戏王 DUEL MONSTERS EX3	游戏王 デュエル モンスターズ エキスパート3	ETC	KONAMI
	章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	GBA美术馆4	ゲームボーイギャラリー4	ETC	任天堂
	少年侦探团 幻影の魔人	少年探偵団 幻影の魔人	AVG	SUCCESS
	REMENTAR GERAD	エレメンタルジェレイド	ACT	TOMY
	飞龙之拳Ⅰ・ⅡPLUS	飞龙の拳Ⅰ・ⅡPLUS 激斗の3本入り	ACT	CULTUREBRAIN
	海贼王 海之梦	ONEPIECE 海の梦	FTG	BANDAI
	BattleEddition	BattleEddition		
	SONIC大冒险3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA

PSP

日期	中文名	日文名	类型	厂商
9月30日	★罪恶工具	ギルティギア イグゼクス シャープリロード	FTG	SEGA
	超级脱口秀	口説いて脱がせろ！チャットDEゲーム	ETC	CBR
10月6日	三国志6	三国志VI	SLG	KOEI
10月20日	脑锻炼游戏PSP	东北大学未来科学技术共同研究所 川岛隆太教授监修 脑力トレーナーポータブル	ETC	SEGA
	福福之岛	福福の岛	AVG	SCE
预定	PSP PARTY	PSP PARTY	TAB	AKUAPLUS
	新纪幻想	新纪幻想〜SSⅡアンリミテッドサイド〜	SLG	IDEAFACTORY
	天外魔境・第四默世录	天外魔境・第四默世录	RPG	HUDSON
	KARAKURI	KARAKURI	ACT	TECMO
	迷你巴特	ミニバト	AVG	BANDAI
	忍道・焰	忍道・焰	ACT	SPIKE
	炸弹人谜题	ピンボール	PUZ	HUDSON
	★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
	Zoo	Zoo	AVG	SUCCESS
	怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
	NBA Street	NBA Street	SPG	EA
	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
	魔界战争	魔界ウォーズ	S・RPG	日本一SOFTWARE
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山手MAX PSP	山手MAX PSP	RAC	ATLUS
	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
	TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジェルコレクション	SLG	MTO
	红侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	GLOBAL A ENTERTAINMENT
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战帕青哥必胜法系列	实战パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐胜！帕青哥宣言	どこでも乐胜！パチスロ宣言	SLG	TECMO
	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	危机核心 最终幻想7(暂定)	クライシスコア－ファイナルファンタジーVII－(暂定)	ARPG	SQUARE-ENIX
	遥远的时空中2	遥かなる时空の中で2	SLG	KOEI
	★怪物猎人PSP	モンスターハンター ポータブル	ACT	CAPCOM
	天外魔境2	天外魔境2	RPG	HUDSON
	麻烦世界	トイヘッズ・ワールド	AVG	I・F
	★超级机器人大战MX	スーパーロボット大战MX	SLG	BANPRESTO

NDS

日期	中文名	日文名	类型	厂商
[illegible]	TOUCH GAME PARTY	タッチゲームパーティー	ACT	TAITO
[illegible]	创造漫画家物语	まんが家デビュー物语DS〜あこがれ！まんが家育成ゲーム〜	SLG	TDK
预定	涂鸦王国	ラクガキ王国	ETC	TAITO
	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	AVG	元气
	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
	Project JSS	Project JSS	AVG	任天堂
	圣剑传说	圣剑传说	A・RPG	SQUARE・ENIX
	福星小子	うる星やつら	AVG	MMV
	Londonian Gothics	Londonian Gothics 迷宫のロリータ	AVG	MEGACYBER
	超级碧奇公主	スーパープリンセスピーチ	ACT	任天堂
	口袋妖怪・奇幻迷宫 青之救援队	ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队	RPG	任天堂
	冒险王比特 BUSTERS LORD	冒険王ビィト バスターズロード	RPG	BANDAI
	天外魔境2	天外魔境2	RPG	HUDSON
	SONIC RUSH	ソニックラッシュ	RAC	SEGA
	起风的那个夜晚	あらしのよるに	AVG	TDK
	三国志DS	三国志DS	SLG	KOEI
	祈愿之旋律	おねがいマイメロディ	AVG	TDK
	★口袋妖怪・钻石	ポケットモンスター ダイヤモンド	RPG	任天堂
	★口袋妖怪・猫眼石	ポケットモンスター パール	RPG	任天堂
	★口袋妖怪保安队	ポケモンレンジャー	ETC	任天堂
	不可思议的迷宫・风来的西林DS	不思议のダンジョン 风来のシレンDS	RPG	CHUNSOFT
	机器猫・野比与恐龙的2006	ドラえもん のび太の恐龙2006 DS	AVG	SEGA
	水果村的动物们2	フルーツ村のどうぶつたち2〜お空のフルーツランド〜	AVG	TDK
	LOST MAGIC	LOST MAGIC	AVG	TAITO
	KEROKERO7	ケロケロ7	AVG	BANDAI

特报 SCOOP 2005东京电玩展1UP游戏评选公布

本刊讯　今年的东京电玩展是历年来参展厂商和参观人数最多的一届，原因就是今年的TGS上演了精彩的次世代主机大战。微软的Xbox360将会在12月10日推出，因此带来大量的游戏试玩；而索尼的PS3则加大了宣传攻势，公开了许多大作的影像；任天堂即便没有参展，但是公开了革命的手柄设计也吸引了不少眼球。另外本次展会也有很多现有主机的优秀作品出展。日前，著名欧美网站1UP评选出了本次TGS2005的各大主机的最佳游戏名单，虽说这份名单会与官方评选有所差异，但却能体现欧美玩家的欣赏口味。

最佳出展奖《合金装备4(Metal Gear Solid 4)》



最佳PS2游戏《星际游侠（Rogue Galaxy）》



入围游戏：
《龙如（Ryuu ga Gotoku）》
《旺达与巨像（Shadow of the Colossus）》
《幻水畅想曲（Rhapsodia）》
《大神（Okami）》

最佳XBOX游戏《忍者外传 黑》



入围游戏：
《金刚（King Kong）》
《索尼克飞板（Sonic Riders）》
《暗影刺猬（Shadow the Hedgehog）》

最佳XB360游戏《九十九夜(Ninety-Nine Nights)》



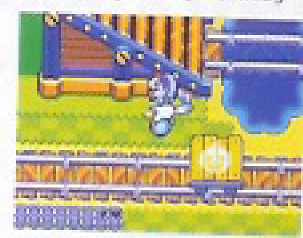
入围游戏：
《战争机器（Gears of War）》
《山脊赛车6（Ridge Racer 6）》
《死或生4（Dead or Alive 4）》
《索尼克（Sonic the Hedgehog）》

最佳GBA游戏《超级火枪英雄》

入围游戏：
《洛克人ZERO4（Mega Man Zero 4）》
《吃豆珍藏版2（Kunio-Kun Collection 2）》
《我们的太阳3（Boktai 3）》

最佳NDS游戏《史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团》

入围游戏：
《逆转裁判 复苏的逆转（Phoenix Wright）》
《死神DS（Bleach DS）》
《宝宝从哪来(Where Do Babies Come From?)》
《猴子球DS（Monkey Ball DS）》





最佳PSP游戏《疯狂的ROCO（Loco Roco）》

入围游戏：
《公主的王冠（Princess Crown）》
《我的块魂（My My Katamari）》
《洛克人（Rockman Rockman）》
《超魔界村（Extreme Ghouls 'n Ghosts）》

最佳NGC游戏《幻侠乔伊 格斗嘉年华》



入围游戏：
《火影忍者4（Naruto 4）》
《解腹2（Baten Kaitos II）》
《暗影刺猬（Shadow the Hedgehog）》
《索尼克飞板（Sonic Riders）》

●据路透社报道，任天堂Game Boy Micro上市后造成抢购风潮。东京一家专卖店的员工表示，有70%的商品被预购的消费者买走，其中最受欢迎的是FAMICOM 20周年纪念机种，售价被抬高到20000日元。不少东京店家在店门外贴出缺货的公告。

●据日本权威游戏情报公司Media Create统计，《最终幻想VII 少年归来》首周销量达42万套，其中DVD各版本卖出39万套，UMD版3万套以上。实际市场消化率为93.38%，目前在日本国内的大部分零售店都处于缺货状态。



●任天堂美国支部的发言人Beth Llewelyn日前表示，次世代主机的开发成本有所增加，顾及到市场的购买力、市场竞争力及收支平衡等问题，现阶段仍未能落实新主机的售价。不过，现在可以确定的是，06年的E3展将会公开所有信息。

●日前，据Bloomberg的分析家称，KONAMI和CAPCOM将有可能达成合并协议。KONAMI方面近日也发表言论称"成本增加以及利润降低会加速业内的合并风潮，购买其它公司会增强我们的竞争力。"目前KONAMI是日本第四大游戏出版发行商，而CAPCOM排名第六，是KONAMI最合适的合并对象。

●来自KONAMI的消息称，小岛秀夫将在《MGS4》之后从系列制作中退隐，小岛本人也已经多次表示正计划在《MGS4》之后开发一款全新的作品。不过小岛的离开并不意味着系列终结，今后的《MGS5》将由樱井政博出任制作监督。

●索尼在2005年度的经营说明会上公布，掌上游戏机PSP在全世界的贩卖数量已经超过800万台。另外，PS和PS2主机的累计销量也已经达到2亿台，而游戏软件的销



特报 SCOOP 次世代将近大小展会接连不断 大阪将于11月迎来全新游戏盛典

本刊日本专讯　日本电视游乐器游戏商业组合（Games Japan）宣布将于11月12、13两日，在日本大阪巨蛋球场举办第4届大型综合游戏体验会“Games Japan Festa 2005 in OSAKA”，展出约80款冬季新作的试玩，并将设置Xbox360专门展示区。

本届“Games Japan Festa 2005 in OSAKA”是针对日本关西地区玩家所举办的大型新作游戏体验会，会中将提供各种最新上市或即将上市的游戏供参观者试玩。本次的活动采用免费方式入场，因此预计参观人数会非常可观。其展出内容包括总数140台试玩机以及70款新作的试玩区和Xbox360的独立专属展示区。此外还包括各游戏厂商进行新作宣传促销活动的舞台活动区，以及现场特价贩售游戏软件或相关外围商品的贩售区。

目前预定参与展出的厂商包括：AIDOS、ATLUS、CAPCOM、KONAMI、SQUARE ENIX、SEGA、TECMO、NAMCO、任天堂、微软等20余家，参观人数目标为两日合计1万人。

来場者プレゼント引換券

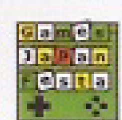
第4回ゲームズジャパンフェスタ2005

11/12(土) 11/13(日)

10:00▶18:00　10:00▶17:00

会場：マイドームおおさか1F

両日ともに先着250名様に
本券と引き換えに
ご来場者プレゼントを差し上げます！



「本次活动的官方网站给出了门票的图样，玩家可以自行打印，不需要任何费用。

事件 EVENT 日经十大优质企业排行出炉 老牌任天堂位列史・艾之后

本刊讯　日本经济新闻于9月20日发表了2005年日本优质企业的前100名排行。任天堂从去年的第6位，下跌到第15位。SQUARE ENIX排在第12位，居所有日本游戏公司的前列，索尼仅为第55名，而进入前100名的最后一家公司就是位列75名的光荣。



一岩田聪所标榜的游戏创意无疑加大了公司的经营风险。

本次的评选是根据各公司在过去一年的财务情况进行综合评估而得出的结论。任天堂在过去先后多次成功挤身前10名的位置，1998年第4名、1999年第1名、2002年第1名、2005年第6名。不过这次任天堂的大胆创举并没有为自己带来更强的竞争力，相反，在未来经营的稳定性上为自己扣了不少分。

▲有关日经优良企业排行榜

日经优良企业排行榜是以日本公司财务数据中的总资产、销售额、人均利润、股东资本周转率、手头流动性比率、有利息负债比率、员工增长率、销售量增长率等数据，并以“规模”、“收益性”、“安全性”、“成长力”4个要素为准，经过综合计算得出的排名。其在全面考量一个公司的实力和未来发展方面有着非常高的可靠性。

特报 SCOOP PSP传闻11月推出大陆行货版 低价策略危及神游iDS市场

本刊讯　日前，本刊从较为可靠的信息渠道得知，索尼有计划在11月份推出中国大陆行货版PSP，目前的预估定价为1799元。



一索尼如果推出行货版PSP，那么软件支持将会是最关键的，希望行货PS2的错误不会再犯。

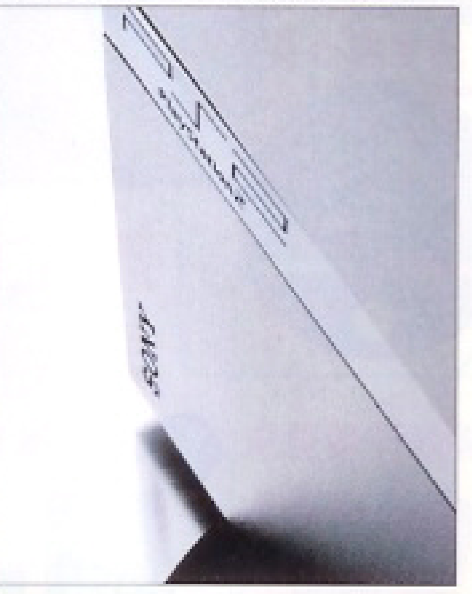
本刊记者就这一传闻在第一时间联系了中国索尼娱乐公司，对这个消息，索尼方面并没有给予明确的回答，既没有肯定该说法，也没有否认。据估计应该是这项计划还在公司内部的商讨当中，相信如果没有什么意外，行货版PSP就会在不久之后与大家见面。

由于目前的消息有限，包括发售日还有定价方面都可能会出现变动。不过假如索尼真的以1799元的价格推出PSP，那么对于神游的iDS也将是个挑战。

事件 EVENT 索尼高层启动巨大改革计划 各部门减耗裁员为游戏让路

本刊日本专讯　9月22日，SONY在东京举办了经营方针说明会，会长Howard Stringer与社长中钵良治发表了SONY本年度的财政预测与未来的经营方针。会中发表了新的组织再造计划，预定于2005至2006年度内投入2100亿日元的组织改革费用，预计裁员1万人，出售关闭11处制造工厂，退出获利不佳的15个事业领域，减少20%的电子产品型号，预定2年内减少2000亿日元的支出，并卖出1200亿日元的资产。

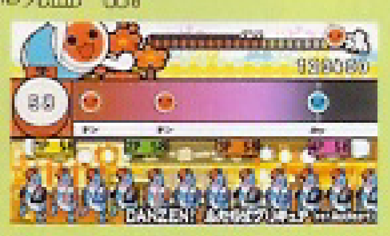
受到组织改革的影响，本财年集团营业利益由7月预估的300亿日元盈余，向下修正为200亿日元亏损，减少了500亿日元之多，营业额则维持在7月时预估的7兆2500亿日元不变。未来SONY将以电子产品、游戏、电影、音乐4大领域的事业为主要发展方向。



在游戏领域方面，SONY将动员旗下部门的力量，以确保PS3明年春季的顺利上市。并通过集团内合作，来推广PS3与PSP的BD与UMD等影音娱乐事业。以及整合全球分立的游戏开发部门，成立全球统一的游戏开发制作公司，来扩充强化自家游戏软件的制作规模与质量。在一连串的组织改造计划后，SONY预定于2007年达成营业额8兆日元以上，营业利益5%的目标。改造重点将摆在占集团营收达三分之二的电子产品部门以及PS3为优先重点。

量则超过了18亿张。美国索尼方面也表示，明年将会推出250多款UMD光盘产品。

●NAMCO于今年8月在PSP上推出的音乐游戏《太鼓达人Portable》，在9月27日开放专门网页让玩家免费下载全新曲目。这次开放的曲目共有三首，全都是NAMCO原创，未来也会再陆续增加，总计会推出20首左右。



●国外网站Game Front公开了《生化危机4》Ade的珍品套装版，售价为119.95美元，其内容包括：PS2《生化危机4》游戏光盘、6张CD的《生化危机音乐编年史Best Track Box》、Ade玩具模型以及一件主题T恤衫。



●为纪念系列推出10周年，NAMCO的“传说”系列最新作《深渊传说》即将在12月15日上市，而其预购的特别赠品则是收录了许多珍贵资料的DVD。其中将有《深渊传说》的设定资料，以及系列作历代配音员的原创戏剧，还有相关插画集等。

●任天堂官方近日公布了GBA SP主机的加强版“GBA SP BRIGHTER”。新版本其实就是GBA SP的亮度加强版，从公布的画面看，新主机在亮度上与GBM持平，应该是运用了与GBM相同的液晶技术。




10月中旬 全国上市
SO COOL
打造国内街头流行资讯一流品牌
搜
罗 最新个性打扮商品资讯
各类品牌当季主打运动潮流波鞋、亚文化圈应季T恤仔裤夹克、最新3C玩具饰品等商情资讯和消费指导。
秀 展示最酷最潮配搭风格
什么嘻哈朋克R&B，什么英伦非splash西海岸，各种国际潮流风与超个性异类打扮范本都将实在的标给你看。
索 抓住街头活人标榜个性
别说《搜酷》摸在天边，一不小心身着异类的你或许就被我们当街逮到，登上杂志还不忘说出"你真够酷"！
集 潮流活动明星资讯动向
国内最火艺人，海外最飙歌手，夜间最爆活动，加上运动明星和当季电影上市资讯，绝对让你收获多的多。
外穿内裤是超人
怀揣搜酷做潮人
七年前，《搜酷》前辈志《都市流行》，像启蒙者一样，给今天众多鞋文化达人，潮流店老板，甚至媒体资深从业者，都打下了深刻印记。
今天，我们将引领国际潮流，在台湾，乃至整个华人潮流服饰文化圈最有影响力的权威媒体《流行酷报》的正式授权下，《搜酷》会将国际潮流的海量资讯与超个性服装搭配，为全国街头潮流文化追求者，提供最新最拽最魄力的新品资讯，以及最全最硬最经典的街头文化专题。
正经的人
土的人
山顶洞人
请勿翻阅的街头潮流商品资讯情报志 200页 潮流资讯充沛爆发
定价:20元
创刊推广价:15元
封面以实物为准